Ára: 179 Ft

GURU

94/5

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Sim C. 2000
Star Trek
N. Rally
Starlord

Edge

A Guru legyen veletek !

Intro

Jó nagyot kívánok a kedves olvasónak, ki éppen áprilisi számunknak introját tanulmányozza az IFABO forgatagában, vagy a számítógépek villódzó monitora mellett tart velünk egy kis sétára a hónap újdonságai között.

Az előző hónap technikai problémái reméljük már elmúltak a fejünk felől (Jaj, jaj hallom még most is a PC GURU utáni hangos szóáradatot.), teljes gőzzel és beleéléssel készítettük el a mostani számot. Reméljük a neves számítástechnikai vásáron rengeteg hasznos ismeretséget köthetünk, melyeknek később olvasóink látják majd hasznát. Mire ezt a számot a kezetekbe veszitek, már egy másik nagy kiállításon is túl vagyunk félig-meddig, mégpedig a Londonban rendezett szokásos tavaszi ECTS-en. Reméljük, hogy a mostani gyengébb játékkínálat már annak köszönhető, hogy a cégek egy kicsit már "spájzolnak" a kiállításra, ott akarnak kirukkolni a legújabb alkotásokkal. A következő szám nagy valószínűséggel a beszerzett információ dömping jegyében zajlik le, mindenki előre "rettegjen" Masell mindent elárasztó oldalaitól.

A mostani szám a folytatások számának sikeredett. Befejezzük Sorell alkotását az FS5 második részével, a Gabriel Knight is folytatódik, de a végső megoldást csak az áprilisi PC GURU lapjain tudhatja meg mindenki. A C64-es oldalakon elkezdett Omega leírás is folytatódik, egyelőre még reményt sem látunk rá, hogy Prunoki úr otthagyja a tankok tervezőasztalát. Ezenkívül természetesen más dolgokat is találhat mindenki lapjainkon, a stratégiai játékok kedvelői (Global Domination), a logikai feladatok élvezői (Incredible Toons), valamint a kalandokat kedvelők (Star Trek) sem fognak csalatkozni lapunkban.

Egy kis újítás azért ebben a hónapban is kijár az olvasóknak, a közölt rejtvények reméljük mindenkinek elnyeri a tetszését, pláne ha a nyeremények listáját átböngészi a leendő nyertes.

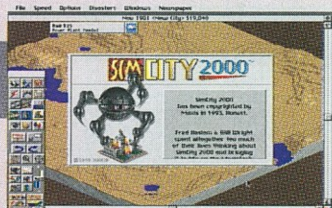
Nos, nem is szaporítom tovább a szót, jöjjön az e havi betevő falat, jó étvágyat hozzá!

GURU Team



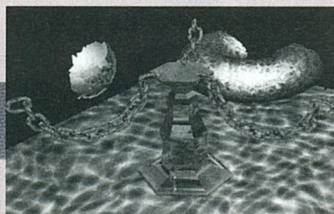
Tartalomjegyzék


Dark Legions


Sim City 2000



Rendszerbarát


Imagine rovat


Demologia


A címlapon:
Sim City2000 / Mindscape

Újdonságok

Játék teszt

Programozás

Grafika

Állandó rovatok

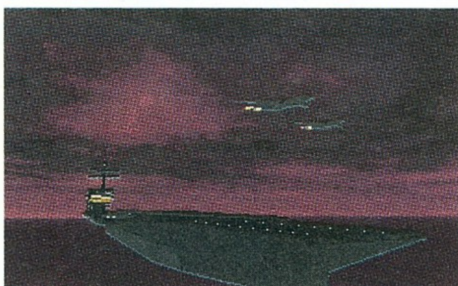
A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József, Tóth János
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok: Alföldi Nyomda Rt. • 4898.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató

Újdonságok

Fleet Defender

A Microprose név elválaszthatatlanul összekapcsolódott a szimulátor fogalommal. Így nem meglepő, hogy egy újabb repülőszimulátor lát napvilágot, amelyben az F-14-es gép tulajdonságait és saját tudásunkat és reflexeinket tesztelhetjük.

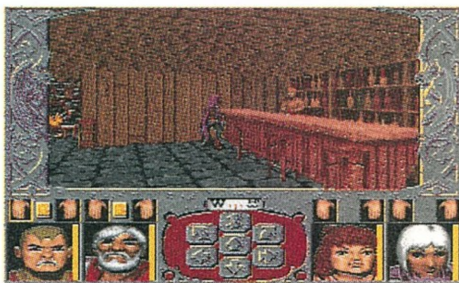


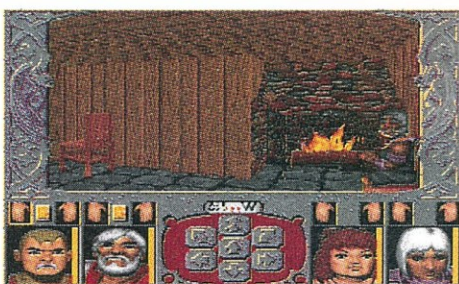


Hogy a szimuláció minél tökéletesebb legyen, az angol hadierők Oceana Naval Air Station pilótái is segítenek, hogy a program minél élethűbb legyen, ahol természetesen majd az anyahajóra való leszállást is gyakorolhatjuk. A játék főleg légicsatákról szól, de a repülők kilövése a 300 lábnyi kifutópályáról is egy lélegzetelállító látvány. A leszállás se semmi erre a területre - elég ha egy kis hibát vétesz, s máris búcsút mondhatsz a karrierednek. 1980-as években játszódó játéknak három fő helyszíne van: *Mediterrán* - Líbia és Libanon konfliktusait élhetjük át. *Északi Sark* - "Mi lett volna ha.." Szovjetúnió elfoglalja Norvégiát. A tréning helyszíne (természetesen) az *Oceana Naval Air Station.* Éjszakai és nappali küldetések is vannak, melyek egyre jobban próbára teszik a kreativitásunkat, és a reflexeinket. A tavasszal megjelenő PC-s játék feltétlenül számíthat a szimulátorgyűjtők érdeklődésére.

Ravenloft

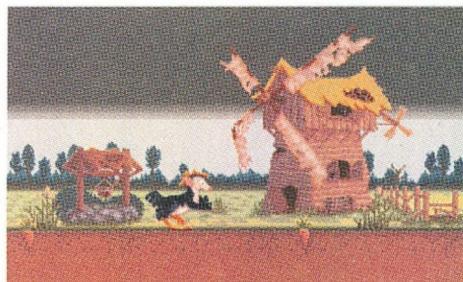
Úgy látszik, az SSI az elmúlt évek után kezdi összeszedni magát, s egyre normálisabb játékokat jelentet meg. A változás a Dark Sun játékkal kezdődött, ami nemcsak, hogy egy jó világban játszódik, hanem a grafikája is szép volt. A Ravenloft egy Ultima Underworld-szerű játék, ahol Elturel uralkodóját és a mágusát megsebezte egy ismeretlen gyilkos. Lord Dhelt amulettjére lett volna szükségük, amelyet elloptak. Bereldui[n] Shondar pap a csapatával megesküszik, hogy visszaszerzik az illetéktelen kezekbe került kincset, s a birtoklója ezért a tettéért még meglakol. Az eskü alatt valószínűleg nem is jut eszükbe, hogy az amulett már a gonosz Strahd várában van, Ravenloft legfélelmetesebb és leghatalmasabb uralkodójánál....
Az SSI egy gyönyörű gótikus horror szerepjátékot ígér, amelyben a fáklyák világítják meg a falakat, s árnyékot vetnek a játékosok is - attól függően, hogy hol van a fényforrás. Karaktergenerálás után a játékos lassan-lassan megismerkedhet Ravenloft 30 féle szörnyével, attól függően, hogy milyen a holdállás - nem árt azt is figyelembe venni, mielőtt nekiugrunk egy szörnynek. A CD-ROM változat áprilisban, a lemezes májusban várható.

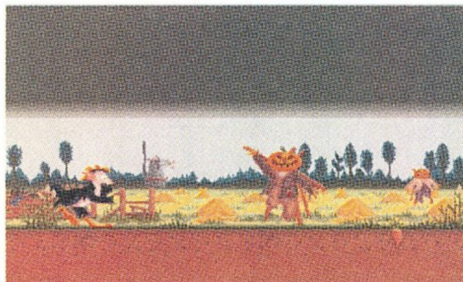




Neural World



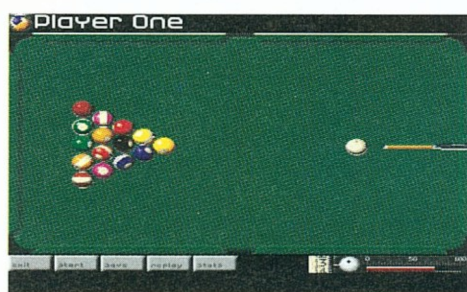




Ki ne szeretne bepillantani a jövőbe? Szeretnéd tudni, hogy milyen játék jelenik meg novemberben? Esetleg karácsonyra? Nos, mi segítünk, ha a Brutal Soccer (ami a Brutal Sports Football folytatása lesz) nem nyeri meg a tetszésedet, hát akkor itt a Neural World, amihez nem a csuklóizmaidra lesz szükséged, hanem egy kevésbé izmos, de annál (remélhetőleg) fejlettebb szervedre, az agyadra. A feladatod, hogy kis lényeket taníts meg a gonosz világban (túl)élni, akik a föld alatt születtek. Lengess meg egy könyvet a szemeik előtt, hogy felkeltsd az érdeklődésüket. Ezekután nem árt az alapokkal kezdeni, pl. beszéd.
Amigára és PC-re az év végén jelenik meg a játék.

Arcade Pool

Lehet-e annál szebb, ha a nagyit kihívjuk, és jól elverjük egy kis biliárdban? Ja, hogy nem tud mozogni a nagyi? Sebaj öcsi, vedd meg a Team 17 Pool c. programját, s máris kihívhatod! Mit mondasz? Hogy a nagyi csak a Speed Poolban hajlandó megmérkőzni veled? A kis hamis - még kiderül, tud valamit. Az Arcade Pool erre is lehetőséget ad: 8 golyós angol, amerikai vagy 9 golyós amerikai szabályok is beállíthatók. Ha esetleg a nagyi másként ismerte volna a szabályokat- ezeket is átállíthatod!



Amiga 1200 tulajdonos vagy? Nem gond, a játék automatikusan átkapcsol 128 színűre, ha jobb géped van! PC-d van? Azon is fut! Nincs nagymamád? Nem lakik veled? 32 CPU (számítógép által irányított) ellenfél áll rendelkezésedre - mind más-más taktikával és ügyességgel! Trükk lövést akarsz bemutatni a barátnődnek? A program erre is lehetőséget ad! Mi kell még egy biliárdjátékban?

Dark Legions

Az SSI másik játéka a meglepően szép Dark Legions, amelyben minden szerepjáték kedvelő talál valami jót. Az első szimpatikus mozzanat az, amikor mindenki vagy maga játszhatja le a real-time harcot, vagy a gépre bízhatja a csatát. A stratégiai harcban minden körökre van osztva, így jobban taktikázhatunk. Ha két ellenfél közel került egymáshoz, felső nézetből öldökölhetjük egymást - itt már

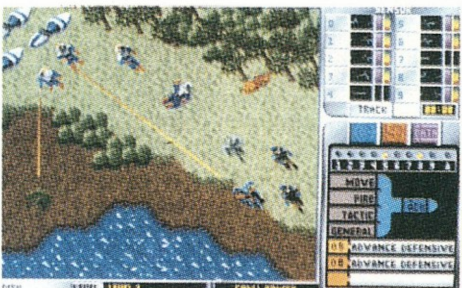


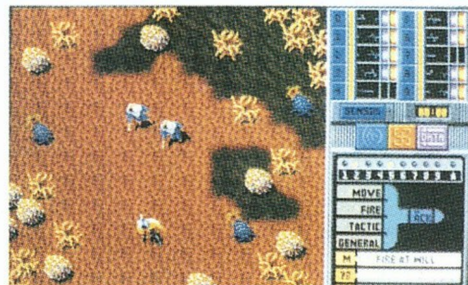
minden a TE ügyességedre van bízva. 16 játszható karakter közül választhatunk - mágustól a trollig. Csapdákat állíthatunk fel az ellenfeleinknek, és nem árt, ha varázsgyűrűvel is felszereljük a bajnokunkat. Egy és két játékos is játszhatja, de modemen keresztül is kihívhatjuk a barátunkat egy-két csatára. Azért jó ha odafigyelünk a szörnyekre is. A játék animációi és grafikái meglepően szépek, sajnos nyár előtt még nem várható a játék.



Breach 3

Az Impressions új játéka nem is annyira új, talán már játszottatok a Breach 2-vel, de az is lehet, hogy már kipróbáltátok a Laser Squad-ot. A stratégiai játékokra specializálódott cég, most (meglepően) grafikailag is valami szépet alkot - a Breach következő részét. A játék nemcsak könnyen irányítható, hanem nagyon sok küldetést is tartalmaz. Akik viszont még többre vágynak, azok megtervezhetik a saját pályáikat, sőt, kampányt is indíthatnak a barátaik részére. Az idáig megszokott fordulókra osztott játékmenetet is lecserélik. Minden egyes tengerészgyalogosodnak jelleme van. Te válogatod be őt a csapatba, s így a viselkedését is ez határozza majd meg a vészhelyzetekben. Parancsokat adhatunk a katonáknak, s az akciót bármikor leállíthatjuk, hogy a térképet tanulmányozhassuk. A PC változat április végén, az Amigás júniusban várható.

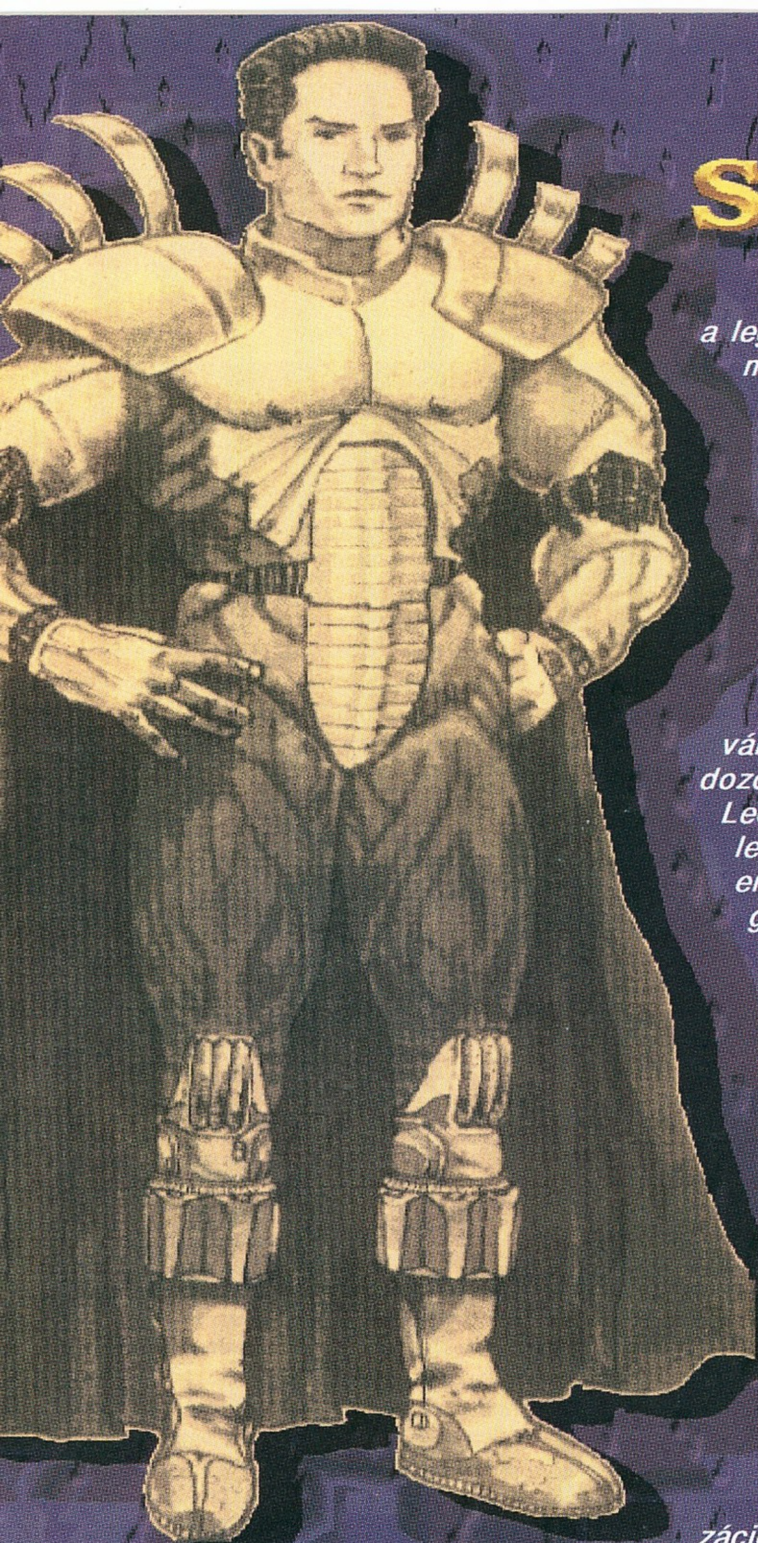




Darkmere

"Ebryn fiam, haldoklom. Jobb, ha tőlem tudod meg, hogy a faluban elterjedt betegség, a lázkór nem véletlenül pusztít. Szörnyű mágiát gyanítok, de én már nem tehetek semmit. A falu nagyjai is mind kihaltak egyik napról a másikra. Benned van minden reményem. Vidd a sárkányölőmet, és tégy igazságot. Bosszuld meg szüleid halálát. Ez az utolsó kívánságom. Bosszú..."

A Core design játéka már több mint két éve készül, s úgy látszik, lassan piacra kerül. A fejlesztők egy nagyon nagy világot és sokáig tartó játékot ígérnek, kidolgozott grafikával. A 600 különböző képernyő mind-mind a régi Cadaver grafikáját idézi, ami nem egy negatívum. A játékmenetet szerintem egy kicsit egyszerűsíthették volna, hiszen a tárgyak felvétele és használata egy kissé körülményessé sikeredtek. A játszható demo ennek ellenére kellemes hangulatot árasztott - nekem a harc tűnt egy kicsit átláthatatlannak. De márciusban-áprilisban ezt minden Amigás kipróbálhatja.



STARLORD

Van-e élet a már megismert világon kívül? Ez a kérdés feszegette már a középkori ember fantáziáját is. Eme tudásszomj hozta meg gyümölcsét Amerika felfedezésével, az új csillagászati elméletek megalkotásával és a zseniális gondolkodók találmányaival. Kitágult a szűkös világegyetem, s az emberiség egy óriási óceán egyetlen cseppjévé zsugorodott. Sokan, a legnagyobbak közül már mertek álmodozni a végtelen tér és idő leigázásán, de egészen a XX. század végéig mindez csupán álmodozásként jöhetett számításba. Ma azonban már kezdenek valóra válni az örök álmodozók, Verne, Galilei, Leonardo leghihetetlenebb ötletei. Az ember kilép a világegyetem nagy színpadára, annak cselekvő részese szeretne lenni. Nem mindegy, hogy mennyire érett az a faj, amelyik megkezdi a végtelen meghódítását. Ha saját kicsinyes agresszióin nem jut tovább, mit várhatunk egy idegen civilizációval való találkozás esetén? Háborúk, nyomorúság, vagy végre nyugalom és béke. Sok fantasztikus utópia született ezzel kapcsolatban. Számítógépen is úgy tűnik örök ez a téma. Jobb és gyengébb megvalósítások láttak már napvilágot, de a tökéletes program még mindig várat magára. A játékosok azonban gyakran többet várnak egy játéktól, mint amit az képes adni. A Starlord is egy ilyen a sok közül.

Sokszor történik meg mostanában, hogy a nagy cégek az egekig magasztalják termléküket, s a megvásárlás után a nagybecsű játékos érzi azt, hogy alaposan átejtették. Ennek az okai olyan mélységekben keresendők, amelyek egyszerű halandó játékos számára érthetetlenek.

Pedig nincs másról szó, mint a pénzről. Hiába készít egy kis cég egy óriási játékot, sokszor még arra sincs pénze, hogy a programozóit megfizesse. A nagyok azonban könnyedén kifizetik a súlyos hirdetési költségeket, nem átallva akár félévvel korábban sóvárgásunkat kiváltani.

Ez történt a most következő játék esetében is. A Microprose már jó féléve ódákat zengedez a saját újdonságáról, a Starlord-ról. Szinte minden lap tele van - volt -, a jobbnál jobb értékelésekkel és információkkal a játékkal kapcsolatban.

Én is nagy örömmel vettem a kezembe a várva várt játékot, de örömöm szép lassan ürömmé módosult, miután hosszas tesztelés után sem történt semmi felemelő a Microprose új űr-stratégiájában.

Nem zárható ki annak a lehetősége, hogy a híres cég eme terméke csak rám nem gyakorolt nagy benyomást, ezért is adtam oda másik megszállott stratégánknak Pelus-nak néhány napra.

A hatás rövid volt és könnyen summázható.

A játék gyenge.
- pro primo unalmas.
- pro secundo még különösebben szépnek sem mondható, így szerinte kár pazarolni rá a drága winchester-kapacitást.
Így aki sokat markol, néha jócskán mellé-fog (esetleg Willy Fog).

A kézikönyvet felcsapva szinte azonnal feltűnik, hogy nem sok háttér design rejtezik a hivalkodó dobozban. A két vékony füzetecskét jócskán dúsították grafikával, s sem a háttértörténet, sem a kerettörténet úgyszólván nem létezik.

Az egyik füzet tartalmazza a handbook-infokat, úgymint "ki-kicsoda a galaxisban"-t, egy űrhajó ismertetőt és némi segédanyagot ahhoz, hogy mely bolygón mit termelhetünk. Sajnos az űrhajók formája nem túl nagy fantáziára utal.
A másik füzetke az úgynevezett "game play manual" hasznosabb, mert a rengeteg funkciót próbálja összefoglalni, rendszerezni.

Ezután a kis "kedvcsináló" után, lássuk a játékot magát, megadva a tisztelt olvasónak a független döntés jogát.

A programot a híres Mike Singleton tervezte. A jövőt egy óriási feudális utópiaként álmodta meg. A galaxisokat a császár fogja össze, de a különböző naprendszerek urai kisebb-nagyobb címeket viselő császári vérrel megáldott, vagy megvert hadurak.

Mi magunk is egy ilyen lordot alakítunk a játék folyamán. Célunk nem kevesebb, mint a császári cím elhódítása. Ennek a harcnak folyamán szerezhetünk ellenségeket és szövetségeseket.

A szövetségeseink gyakorta csak rövid ideig mutatnak hajlandóságot az együttműködésre. Legtöbbször jobban járunk, ha a vazallus helyett egy saját leszármazottat állítunk a bolygó élére.

Nagyon fontosak a családi kapcsolatok. Mivel minden megszerzett bolygó fontos utánpótlás vonalként szerepelhet, folyamatosan figyelnünk kell a hátrahagyott rokonok bolygóit, s ha esetleg valamelyik ellenfelünk megszorongatná a kedves vazallusunkat, nyugodtan besegíthetünk a bázisa védelmébe.

Egyébként a hódítás is lényegesen egyszerűbb, ha mások is gyengítik az ellenfeleink fegyverzetét.

Mi is szükséges a hódításhoz:
1. Nem árt egy csipetnyi vakmerőség, adj hozzá egy tucatnyi bátor embert és megfelelő felszerelést.
2. Ha mindez adott, vásárold meg emberereid hosszútávú szimpátiáját egy marék pénzzel.
3. Ne ülj a babérjaidon.
4. A felszerelés beszerzése általában olcsóbb, ha a családunk tagjaitól vesszük azokat.
5. Minél magasabb a rangunk, annál jobb minőségű űrhajókat vehetünk.

- Lordként a bázis bolygónk egy production star és a főhajónk egy destroyer lehet.
- Earl-é előlépve castle star-on uralkodhatunk és a vezérhajónk egy cruiser.
- Duke-ként már City star felett bábáskodhatunk a battleshipünk segítségével.
- King fokozatban Citadel star illet bennünket és mellé egy szép nagy Dreadnought.
A csúcson Emperor-ként uralkodhatunk a Throne star-on, egy Throneship fegyvertárával.

A főűrhajót követő starfighterek és battlefighterek is szintenként változnak. Növekvő tűzerőnket így befolyásolja karrierünk sikere.

A hódításokat nem hátrányos célirányosan megkezdeni. A galaktikus térképen láthatjuk, hogy melyik bolygón mi a fő termék. Ennek alapján a következő típusú bolygókat különböztethetjük meg.

1. **Port Star** - űrkikötő - ez általában űrhajókat állít elő.
2. **Warrior star** - zsoldosokat kiképző hely.
3. **Gun star** - fegyverek előállítására specializálódott bolygó.
4. **Reactor star** - üzemanyag termelő bázis.
5. **Farm star** - mezőgazdasági termelés folyik.
6. **Lake star** - Fontos vízlelőhely
7. **Factory star** - ipari termelésben kiemelkedő bolygó.
8. **Quarry star** - nyersanyag-termelő bánya telep.

Ha mindenféle bolygóra telepítettünk rokont, akkor sokkal olcsóbb egy évünk. Költségvetésünket pedig ez a tényező jelentősen módosíthatja.
Nem árt etetni és itatni is a zsoldosainkat, különben elhagynak bennünket.
Egy Starfighter 1 évre 1 egység vizet és 1 egység ételt igényel.
Egy zsoldos évente 1 egységnyi "artifacts"-ot igényel.

Hosszas és türelmes ranglétra mászás után eljuthatunk a csúcsokig.

Ha valaki szereti a stratégiai játékokat, ezzel a stílussal sokáig elverheti szabadidejét.

A játék tartogat egy meglepetést is. A csatákat lejátszhatjuk mi is a gép helyett. Itt egy közepes űrhajó szimulátorba léphetünk be, amely kisebb-nagyobb sikerélménnyel kecsegteti a kezdő játékost. A rutinosabbak a gép által levezetett "quick result"-ot szokták választani.

A legfontosabb, az első lépésekhez néhány adalék.



- Vásároljunk elegendő üzemanyagot a kereskedőktől.
- ALT-T-vel a Chart Roomban válasszunk célbolygót.
- Nem kötelező mindenkit kipusztítani.
- Az elfoglalt bolygók kifosztása, nem azonos a meghódításukkal.
- A Gunship-ek a bázisunk védelmét szolgálják.
- A starfigtereket lássuk el megfelelő fegyverzettel és legénységgel.
- A támadás alatt mindig hagyjunk egy kevés tartalékot, mert a bevetés végén még a helyőrség Gunshipjeivel is meg kell küzdenünk.

Nem maradt más hátra, mint ismertetni a billentyűzet funkciókat, mivel eléggé leegyszerűsíti a játék kezelését, ha ismerjük a gombok funkcióit és nem kell csata kellős közepén keresgélnünk ezeket.



Harc rendszer irányító-billenytűk

"M" - Autopilot on/off.
"+" - Következő célpont.
"-" - Előző célpont.
"Enter" - Az autopilot befogja/rögzíti (lock) a kiválasztott célpontot.
"TAB" - Harctérkép.
"D" - Retina Projection Tactical Display.

Fegyver-rendszerek irányítása

"Backspace" - Fegyver kiválasztása
"Space" - Tűzvezetés a kiválasztott fegyverrel.
"W" - Lőszer utánpótlás biztosítás.

Kötelék opciók

Űrhajóink nem magányosan kóborolnak a veszélyes zónákban. Csata idejére a szokásos kötelék-formátumokat vehetjük fel. Ezt a parancsot is egy gomb leütésével végrehajthatjuk.

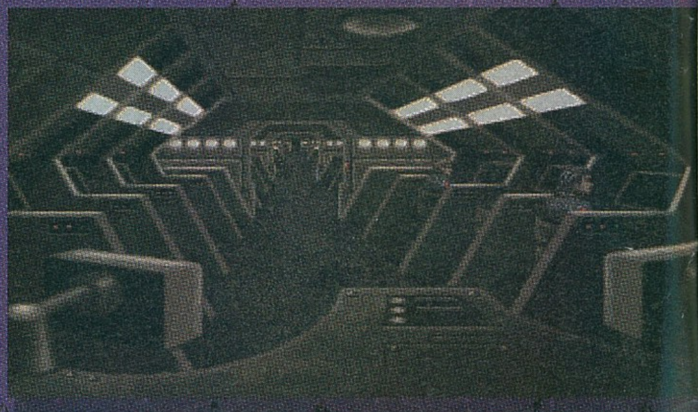
"F" - Formáció felvétel.
"B" - A kötelék feloszlatása.

Nézetek

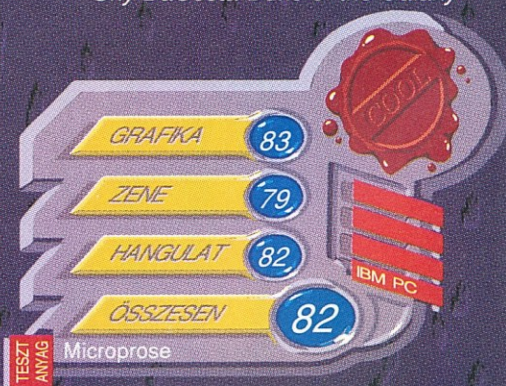
Ahhoz, hogy a harcot megfelelően áttekinthessük, arra van szükségünk, hogy legalább 5-6 nézőpontból megfigyelhessük egységeink mozgásait. Erre szolgálnak a funkció billentyűk és az "A" gomb.

"F1" - A Retina Projection Tactical Display áttekintése
"F2" - Orbitális kép
"F3" - magas orbitális nézet.
"F4" - alacsony orbitális nézet.
"F5" - Külsőnézet
"F6" - Állókamerás nézet
"F7" - Befogott célpont követés
"F8" - A követett cél nézete
"F9" - Taktikai képernyő
"F10" - Pilótafülke nézet
"A" - Automata váltó ki/be

Nem maradt hátra más, mint a végső összegzés. A játék sokkal többet ígért, mint amit végül is kapott a felhasználó. A 386-os AT-n nem túl gyors, sajnos a sok információ mellett nem futotta egy igazán gyors grafikai megjelenítésre. A szimulációs része elég unalmas, egy-két csata után örömmel választjuk a gyors lejátszás lehetőségét. A játék elég szövevényes, de úgy tűnik, nem sikerült elég teljesre. Nincs egy fő vonal, amely összefogná, rendszerbe foglalná ezt a galaktikus hierarhikus káoszt. A Masters of Orion-t lényegesen jobbnak tartom az utóbbi idők programjai közül.



Bírálgatta:
Shy DaCosta Duke of the Galaxy



Flight Simulator 5



AZ ELSŐ SZÓLÓ UTÁN...

Új dimenziók nyílnak meg a kalandvágyó pilóták előtt, akik már bizonyára rém unalmasnak tartják a környék légterében való száguldozást. Elérkezett az idő az első hosszabbtávú - komolyabb navigációs tapasztalatot követelő - felderítő-repülésekhez. Az eddig szerzett ismereteket próbára lehet tenni szélsőséges repülési körülmények között, és ha hiányzik az életünkből az a bizonyos plusz izgalom, akkor csupán a gép műszaki megbízhatóságának szintjét kell lecsökkenteni.

A következő néhány oldalon, a repülés feltételeinek és a környezet megváltoztatásának különféle módjai kerülnek ismertetésre, melyek senkinél sem fogják növelni az adrenalin képződést, de remélhetően tartalmaznak néhány hasznos információt. A mellékelt térképen feltüntetett VOR frekvenciák segítségével pedig lehetőség nyílik a rádiónavigáció rejtelmeiben való elmélyülésre.

Flight analysis: Egy oktató célzatú kiértékelés, amely azonnali információ visszacsatolást biztosít a leszállásról *(Landing Analysis)*, a repülés folyamán végrehajtott különféle manőverekről *(Maneuver Analysis)*, valamint a repülési útvonalról *(Course Tracking)*. Ezen utóbbi funkció esetében lehetőség nyílik a megtett út rögzítésére *(Record Course)*, megjelenítésére *(Display Course)*, valamint a már előzőleg rögzített adatok törlésére *(Clear Recorded Course)* is. A nyomvonal terjedelmének *(Track Lenght)*, ill. felbontásának *(Resolution)* definiálása, értelemszerűen a megjelenített útvonal hosszát és finomságát határozza meg.

Logbook: Ez valójában a hivatalos repülési naplónak csak egy leegyszerűsített változata, hiszen sem a repülőgép kategóriáját, sem osztályát nem tartalmazza, és hiányoznak belőle a repülési útvonalra vonatkozó pontos adatok is. A bejegyzések módosítása nem jelent problémát *(Add / Edit / Delete Entry)* és gond nélkül beszúrhatók megjegyzések *(Comments)* a nappali *(Day)*, éjszakai *(Night)*, valamint műszeres (Instr) repüléssel eltöltött órák mellé. Ez utóbbi azt az időintervallumot jelzi, amikor a repülőút folyamán nem álltak rendelkezésre vizuális referencia pontok. Mesterségesen ilyen szituáció, sűrű ködben vagy felhőrétegben való repüléssel, illetve mindkét ablak *(View 1 & 2)* kikapcsolásával érhető el. A naplóban nem kerülnek regisztrálásra a repülés folyamán bekövetkezett géptípus változtatások. Ennek értelmében, függetlenül attól, hogy hányszor történt repülőgép csere a légi út folyamán, az összesített repülési idő mellé mindig az utoljára kiválasztott gépnek a típusa kerül bejegyzésre.

Situations: A szimulációhoz mellékelt különféle repülési helyzetek kiválasztását, valamint elképzelés szerinti módosítását teszi lehetővé.

Preferences: A szimuláció virtuális világának, hang FX-jeinek és legfőképpen a repülőgépek irányíthatóságának beállítására szolgál.

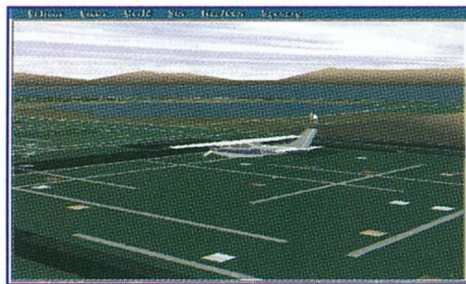
General:
(1). Valamely mellékelt szituációnak a kiválasztása, ami az FS5 betöltése után azonnal aktiválódik. Egy-egy specifikus scenario-val *(Normal Flight)* történő kísérletezés esetén ajánlott itt elvégezni a beállítást, ellenkező esetben bármilyen sikertelenséget követően az itt definiált, nemkívánatos szituáció kerül betöltésre. A hang FX-ekkel, illetve az ezek lekapcsolásával futtatható demonstrációknak kizárólag vizuális funkciója van.
(2). A kiválasztott szituáció kezdetének pillanatában, a szimuláció 3D-s világában éppen aktuális időpont meghatározása. Ez egyaránt történhet a helyzetben eltárolt - (Situation), illetve a PC belső órája által jelzett értékek alapján.
(3). A hang FX meghatározása.
(4). Dinamikus környezet kiválasztása.
(5). Véletlenszerű időjárás generálás beállítása.
(6). A repülés rögzítése a naplóban.

- *Startup Demo:* Az induláskor aktivált demonstrációs repülés paramétereinek beállítása.
- *Startup Situation:* Az indulás pillanatában aktiválandó repülési szituáció kiválasztása.
- *Situation Options:* A szituációkkal elmentendő, valamint betöltendő opciók megjelölése.

Display: Paramétereivel a képernyőn fellelhető tárgyak részletességét valamint a mozgásuk folyamatosságát lehet változtatni.
- *Image Quality/Speed:* Képminőség / sebesség beállítása, melyek között természetesen fordított arányosság áll fenn.
- *Flicker/Speed:* Mozgásfázisok száma / sebesség.
- *Text Presentation:* Rádióüzenetek megjelenítése, mely folyamatos *(Continuous)* és soronkénti *(Single line)* formátumban történhet.
- *Map Display:* A megjeleníthető térkép különféle típusai.
- *See Ground Scenery Shadow:* Felszíni épületek által vetett árnyékok megjelenítése.
- *See A/C shadow:* A gép a földfelszínen látható árnyékának feltüntetése.
- *See Propeller:* A légcsavar megjelenítése
- *Landing Lights Available:* Fedélzeti fényszórók
- *See own A/C from Cockpit:* A saját gép pilótafülkéből történő megfigyelése.
- *Textured sky:* Valószerű -mintázott- égbolt.
- *Gradient Horizont:* Fokozatosan színeződő látóhatár.
- *Smooth Transition View:* Fokozatos átmenet a különféle felszíni formációk között.
- *Textured Buildings:* Realisztikus felületű épületek.
- *Textured Ground:* Realisztikus kidolgozású felszín.
- *Aircraft Texture:* Valószerű mintázattal borított repülők.

Keyboard/Joy/Mouse: Csűrőlap *(Ailerons)*, magassági kormány *(Elevator)*, oldalkormány *(Rudder)*, botkormány holtjáték *(Yoke null zone)*, fék / oldalkormány *(Brake/rudder)*, valamint gázkar *(Throttle)* érzékenység beállítása.

Instruments:
- *Gauge Update Rate:* Fedélzeti műszerek ellenőrzési sebességének beállítása.
- *Panel Display:* Fotórealisztikus, ill. javí-



tott olvashatóságú (Enhanced Readability) műszerfal megjelenítése.
- *Display Indicated Airspeed:* A TAS-nél valószerűbb, jelzett sebesség (IAS) megjelenítése.
- *25 kHz Com Freq Ad:* 25 kHz-enként történő frekvencialéptetés a Com rádión.
- *500 Hz ADF Freq Ad:* 500 Hz-enként történő frekvencia léptetés az ADF-en.

VIEWS:
- *Instrument Panel Options:* - A létfontosságú- (Primary Instruments) és navigációs / kommunikációs műszerek, valamint fedélzeti rendszerek (Aircraft Systems) működésének be-, illetve kikapcsolása.
- *Pitot-Static:* A sebességmérő, variométer és magasságmérő kiiktatása.
- *Vacuum:* A variométer és a pörgettyűs iránytű kiiktatása.
- *Fuel:* Üzemanyag-ellátási rendszer kiiktatása.
- *Engine:* Hajtómű működésképtelenné tétele.
- *Electrical:* Az elektromos rendszer semlegesítése.

WORLD:
- *Slew:* A csúsztatási funkció aktiválása. A egyik leghasznosabb és talán a legélvezetesebb szórakozást biztosító opciója a szimulációnak, hiszen lehetővé teszi a fantasztikusan részletes 3D-s világban való nagy sebességű mozgást. Ez a repülésbe való beavatkozás, ami kizárólag a fizika törvényeinek semmibevételével történhet, lehetőséget biztosít a gép magasságának, sebességének és haladási irányának tetszőleges megváltoztatására, így nem kell órákat repülni, míg feltűnik egy újabb település. Pillanatok alatt és a valós repülésnél lényegesen folyamatosabb képernyő görgetés mellett juthatunk el a kívánt úticélhoz, miközben önfeledten gyönyörködhetünk az alattunk elterülő, változatos és hihetetlenül részletesen kidolgozott tájban. Egy tényezőre viszont ügyelni kell: ha a reptérről a hajtómű bekapcsolása nélkül emeljük fel a gépet, a csúsztatásból való kilépést követően, a gép sziklaként zuhan a földre!

Airports: Az aktuális repülési körzetben található repülőterek közötti választást teszi lehetővé. A feltüntetett számok a leszállópályák fekvését, a betűk a megközelítésük irányát jelzik: jobb *(R)*, bal *(L)*. Szintén itt hangolható rá a fedélzeti rádió az új objektum adójára *(ATS)*.

Set Exact Location: A repülőgép, ill. irányító (ebben az esetben inkább megfigyelő funkciókat ellátó) torony helyzetének kijelölésére szolgál, méghozzá a északi/déli szélességi, valamint a keleti/nyugati hosszúsági fokok meghatározása által. Abban az esetben, ha ezek pontos ismerete problémák forrását jelentené, az objektum vagy gép pozíciója X/Z koordináták szerint is megadható, de pillanatnyilag ez csak az USA, Európa és Japán területére érvényes. A helyzet bonyolítása kedvéért pedig a helyszín tengerszint feletti magassága és irányszöge is feltüntethető.

Set Time and Season: A kívánt időpont, évszak *(Season)*, valamint napszak *(Time of Day)* kiválasztását teszi lehetővé: *Dawn* (hajnal), *Dusk* (szürkület). Valójában csak a látvány szempontjából van fontosabb szerepe, hiszen kellemes élmény egy őszi naplementének a percről percre történő megfigyelése.

Időjárás: Feltételezhetően a jövendő meteorológusoknak mintsem a pilótáknak fog imponálni ez a különleges opció, ami a földünk időjárásának (Global) kívánság szerinti alakítását teszi lehetővé, a repülési ismereteink minél szélsőségesebb viszonyok közötti kipróbálásának érdekében. Pillanatok alatt beállítható egy olyan szituáció, miszerint egy napfényben úszó reptérről felemelkedve, pár perces repüléssel máris sűrű ködbe keveredünk és a földetérés már cikázó villámok között történik egy szomszédos bázison.
- *Clouds:* A felhőrétegek terjedelméről és összefüggéségéről szolgáltat információt.
- *Winds:* A különböző magasságokban uralkodó szeleket ismerteti.
- *Temp:* A magasság növekedésével bekövetkező hőmérséklet csökkenésre hívja fel a figyelmet.
- *Baro:* Egy kisebb kiterjedésű terület felett, illetve légköri rétegen belül mérhető barometrikus nyomás.

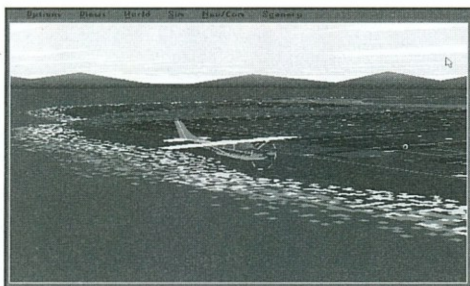
SIM:
- *Crash detection:* - A géppel történő szerencsétlenségek érzékelésének beállítása.
- *Ignore Crash:* Nem érzékeli a földbecsapódást.
- *Detect Crash & Reset Sim:* A lezuhanást követően azonnal az előzőleg beállított repülési helyzetet tölti vissza.



- *Detect Crash & Show Graph:* A sikertelen földetérés után azonnal megjeleníti a kiértékelő táblázatot.
- *Show Aircraft damage:* A gépet ért sérülések feltüntetése.
- *Off-Runway Crash Realism:* A kifutópályáról való letérésből következő sérülések, ill. balesetetek észlelése.
- *Crash When Hit Objects:* Más tárgyakkal történő ütközést követő lezuhanás.

Auto Coordination: Az oldalkormány és a csűrőlapok működésének összekötése, ami tökéletesen kivitelezett, slipmentes kanyarok megvalósítását eredményezi.

Realism & Reliability: Azon valószerűségi és megbízhatósági szintek kijelölése, melyek meghatározzák a gépek működését.
- *Elevator trim:* A trimmelés meghibásodása következtében megszűnik a magassági kormányra ható erők semlegesítése, így folyamatos erőkifejtésre van szükség a kívánt magasság tartása érdekében.
- *Gyro Drift:* Véletlenszerű elmozdulás a pörgettyűs iránytűnél. Re-kalibrálása a mágneses iránytű segítségével történik.
- *Airframe Damage from Stress:* A gyártók által meghatározott teljesítmény határok túllépése miatt bekövetkező strukturális sérülések.
- *Engine Stops when out of Fuel:* Az üzemanyagtartályok kiürülése a hajtómű leállását eredményezi.
- *Instrument lights:* A sötétedés beálltával fel kell kapcsolni a műszerfalat megvilágító fényeket.
- *Lights Burn out:* A műszerfalat megvilágító lámpatestek időről-időre kicserélésre szorulnak. Lényegesen megnövekszik a kiégés valószínűsége, ha a nappali órákban is égve felejtődik a világítás.
- *Fuel Tank Selector:* Manuálisan kell átkapcsolni az üzemanyagtartályok között.
- *Fast throttle:* Gyorsabban reagál a hajtómű a gázkar változtatásra.
- *Prop Advance:* A légcsavarlapátok beállítási módjának meghatározására szolgál, mely lehet állandó állásszögű *(Fixed pitch)*, a fedélzeti automatika által szabályozott *(Automatic)*, illetve a pilóta által, a fordulatszámhoz viszonyítva állított (Manual).



- *Mixture Control:* Az üzemanyag-levegő keverékének manuális szabályozása az EGT műszer jelzései alapján.
- *Magnetos:* Az indítómágnesek manuálisan történő bekapcsolása a hajtómű indításakor.
- *Flameout:* Gázturbina leállás a Learjetnél.

Engine & Fuel: A hajtóművek működtetését és a fedélzeti üzemanyag-tartalékok mennyiségének figyelemmel kísérését teszi lehetővé.

NAV/COM:
- *Autopilot:* - A robotpilóta automatikusan elvégzendő funkcióinak kijelölését teszi lehetővé.
- *LVL:* Szárnyak vízszintesen tartása.
- *ATT:* A gép bólintás és orsózás nélküli irányítása.
- *ALT:* A kijelölt magasságon történő repülés.
- *GS:* A siklási szög tartása leszállásnál.
- *NAV:* A NAV 1 műszer által jelzett irányszög (VOR adó) követése.
- *HDG:* A kijelölt irányszög követése.
- *APR:* Az ILS által jelzett irány és a siklási szög tartása landolásnál.
- *BC:* Ugyanazon a kurzuson történő visszarepülés.

Air Traffic Control: A földi irányítókkal történő rádiókapcsolat felvétele.
- *EFIS/CFPD:* - Az Electronic Flight Instrument System / Command Flight Path Display navigációs rendszer beállítása.
- *Lock to ILS for Landing Apr:* Az ILS adóra való ráhangolás és vizuális rávezetés a leszállópályára.
- *Lock to VOR and Altitude Tracking:* A kijelölt VOR adó irányának valamint a meghatározott magasságnak vizuális megjelenítése.
- *Plot Intercepting Path:* Egy repülési irány megjelölései a jelenlegi repülési pozícióból, az újonnan befogott EFIS frekvenciára.

Communications Radio: Rádióüzenetek küldésére *(Send Message)* és ellenőrzésére *(Listen to latest Message)* alkalmazható. Szintén itt állítható be a beérkező üzenetek képernyőn történő megjelenítésének sebessége *(Communication Rate)* is.

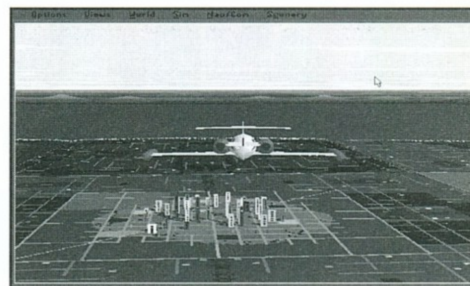
SCENERY:
- *Scenery Complexity:* A *View 1 & 2* ablakban feltüntetett képek részletességi szintjének meghatározását szolgálják. A látvány összetettsége nagyon gyértől *(Very Sparse)*, nagyon sűrűig *(Very Dense)* terjed.
- *Stars in the sky:* Csillagos égbolt.
- *Approach lighting:* A leszállást megkönnyítő jelzőfények a repülőtereken.
- *Kizárólag horizont:* Borzalmas, részletek és épületek nélküli környezet.
- *Wire-Frame Polygons:* In memoriam Flight Simulator 1.
- *Moonlight at Night:* Holdfény és az ebből adódó árnyékhatások megjelenítése.
- *Image Smoothing:* Finomabb színátmenetek, a sebesség rovására.
- *Earth Pattern:* FS 4 tájak használata esetén változtat a részletességen.

Dynamic Scenery: A környezet különféle külső eseményekkel történő animálása, valószerűbb környezet kialakítása érdekében. Sajnálatosan csak a Chicago-Meigs, Chicago-O'Hare és San Francisco körüli körzetben lehetünk szemtanúi ilyen tevékenységnek.
- *Air Traffic:* Légiforgalom
- *Aircraft Ground Traffic:* A felszínen történő repülőgép mozgás.
- *Airport Service Traffic:* Reptéri kiszolgáló-személyzet tevékenysége.
- *Traffic outside Airports:* A reptereken kívüli forgalom.

AZ IDŐJÁRÁSI VISZONYOK VÁLTOZTATÁSA:

Az első repüléseknél - feltéve, hogy minden alapállapotban van- optimális légköri viszonyok között hasíthatjuk a levegőt, de milyen lehet egy csikorgóan hideg téli éjszaka csillagokkal tarkított égboltján, vagy egy kiadós tavaszi zápor közepette hadakozni az elemekkel? Mindez csak némi fantázia és kísérletező kedv kérdése, hiszen a Weather menüpont opciói szinte végtelen variációs lehetőséget biztosítanak.

Az első kísérleti lépés legyen a globálistól eltérő időjárási zóna *(Weather Area)* kialakítása *(Add area)*. Egy tetszőleges név kigondolása után határozzuk meg a terület kiterjedését: szélesség / hosszúság kezdete *(Beginning Lat/Lon)*, szélesség/hosszúság vége *(Ending Lat/Lon)*. Ez követi a zóna szélességének *(Width)*, valamint az egyes légköri területekből való átmeneteknek a mérföldekben mért hossza, amit végül a zóna haladási iránya és sebessége egészít ki.



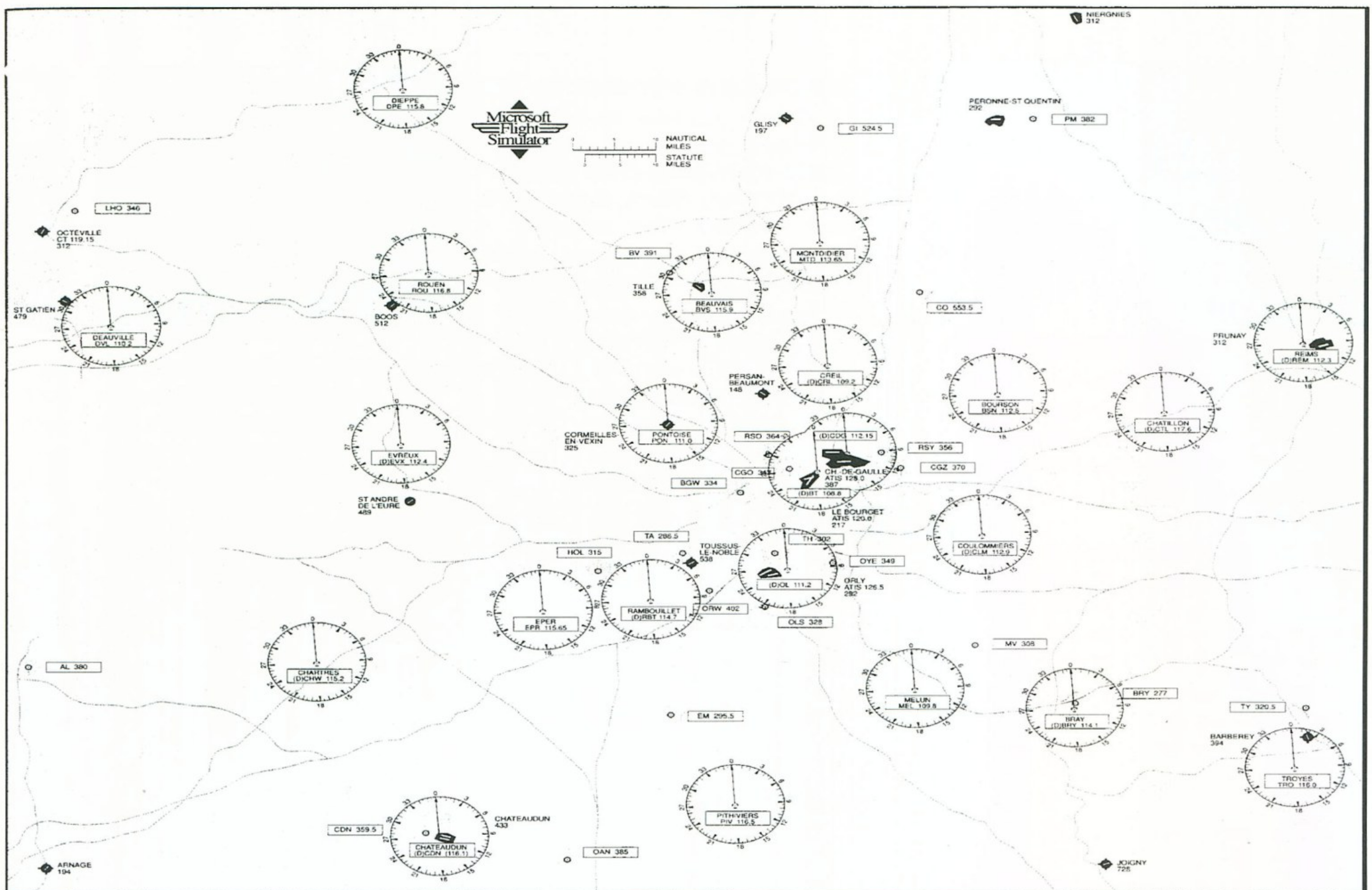
Automatikus időjárás generálás esetén, a kijelölt két paraméter alapján, a számítógép véletlenszerűen alakítja ki az éppen uralkodó időjárási viszonyokat.

Legyen egy felhőréteg képzése a következő feladat *(Create Clouds)*. Az ekkor megjelenő képernyőn két eltérő felhőzet típus közül lehet választani: A Cloud kijelölése fehér pamacsok megjelenését fogja eredményezni az égbolton, ami fokozott sűrűség esetén a látási viszonyok romlásához vezet. A másik alternatíva, a vihar *(Thunderstorm)* nem kíván magyarázatot.

A felhőalap *(Base)* meghatározásánál tisztában kell lenni azzal, hogy a program által megjelenített értékek tengerszint feletti magasságban *(Mean Sea Level)* értelmezendők! Az elképzeléseink szerint jelölhető ki a felhőréteg magassága *(Tops)* és kiterjedése *(Coverage)*, amely a látási viszonyok figyelembevételével négy sűrűségi fokból állhat: felhőtlen égbolt *(Clear)*, valamint elszórt- *(Scatter)* szakadozott- *(Broken)* és mindent beborító felhőzet *(Overcast)*. A szimuláció valószerűségi szintjét fokozza az ún. eltérési érték *(Deviation)* meghatározása, ami a felhőalapnak, illetve a réteg tetejének 0 valamit a megadott érték közötti véletlenszerű magasságváltozását eredményezi.

A különböző szélrétegek *(Wind Layers)* kialakítása is valószerűbb repülési körülmények létrehozását teszi lehetővé. A mágneses északhoz *(Mag)* viszonyított irányába fújó felszín feletti szelek *(Surface Wind)* esetében értelemszerűen nem kell meghatározni alsó határt. A légköri *(Wind aloft)* szeleknél, melyek irányát a valós északhoz kell mérni, az alsó határ kijelölése is lényeges. Mindkét szél típus fújhat egyenletesen *(Steady)*, de fuvallatokban *(Gusty)* is.

A levegő stabilitását befolyásoló egyik legfontosabb tényező a hőmérséklet. A föld felületének egyenletlen felmelegedése a levegő hőmérsékletének és sűrűségének változását vonja maga után. Változó hőmérsékleti rétegek *(Temperature Layer)* kialakítása a gépet teljesítményének pozitív, ill. negatív irányban történő



változását eredményezi. Minden egyes magassághoz hozzárendelhető egy hőmérsékleti érték, és ha valószerű ingadozást kívánunk létrehozni a nappali és éjszakai órák hőmérséklete között, akkor ezt a *Day/Night* rubrika kijelölésével és egy változási érték *(Variation Range)* megadásával tehetjük.

Az alacsony, ill. magas légköri területek közötti különbségek változásokhoz vezetnek a légköri nyomásban, ami szelek kialakulásához vezet. Tengerszinten, a légnyomás *(Barometric Pressure)* megközelítőleg 1013.2 milibar. Ha a repülések során véletlenszerű légnyomás különbséget kívánunk észlelni, a sodródás *(Drift)* opciót kell kijelölni.

Végül még két funkció teszi teljessé a rendszert, nevezetesen a terület- *(Copy Area)*, valamint a kategória átmásolás *(Copy Category)*, melyekkel értelemszerűen az új időjárási zónákat, ill. egyéb légköri tényezőket lehet immár a gyakorlatban is kipróbálni.

ÜZEMANYAG-TANKOLÁS & JAVÍTÁS:

Néhány repülőtér üzemanyagfeltöltő- és javítások elvégzésére alkalmas létesítményekkel is rendelkezik, melyek pontos lokációját a szimulációban egy, a betonra ráfestett, téglalapban elhelyezett F jelöli. A téglalapon belüli megállás az említett szolgáltatások azonnali elkezdését eredményezi. A Párizs környéki repterek nevei mellett szereplő csillag azon bázisokat jelöli, ahol lehetőség van üzemanyag felvételre és kisebb javítások elvégzésére.

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN:

Úgy gondolom, az egy pillanatig sem volt kétséges, hogy ez a program nem a heves pusztításra vágyódó átlagemberek számára készült. Nem voltak illúzióim afelől sem, hogy valaha is olyan sikereket tudhat majd magáénak mint számos lényegesen valószerűtlenebb, de akcióban bővelkedő társa. De bízom benne, hogy vannak és lesznek is olyan különlegességekre fogékony érdeklődők, akik az A310 Airbus-hoz hasonlóan az FS 5-ben is kedvüket lelik.

Sorell'

Paris

Város	Repülőtér	Észak	Kelet	Mag.	Tank	ILS
Amiens	Glisy	49°52'	02°23'	197		
Beauvais	Tille	49°27'	02°07'	358		
Cambrai	Niergnies	50°09'	03°16'	312		
Châteaudun	Châteaudun	48°04'	01°23'	433		
Deauville	St. Gatien	49°22'	00°10'	479		
Joigny	Joigny	47°60'	03°24'	728		
Le Havre	Octeville	49°32'	00°05'	312	*	
Le Mans	Arnage	47°57'	00°12'	194		
Paris	Charles-de-Gaulle	49°01'	02°33'	387	*	09/110.1 10/108.7 27/110.7 28/109.1
Paris	Le Bourget	48°59'	02°27'	217	*	
Paris	Orly	48°44'	02°23'	292	*	02L/110.3 07/108.5 25/110.9 26/109.5
Peronne-St. Quentin	Peronne-St. Quentin	49°52'	03°02'	292		
Persan-Beaumont	Persan-Beaumont	49°10'	02°19'	148		
Pontoise	Cormeilles-en-Vexin	49°06'	02°03'	325		
Reims	Prunay	49°13'	04°09'	312		
Rouen	Boos	49°24'	01°11'	512		
St André de l'Eure	St André de l'Eure	48°54'	01°15'	489		
Toussus-le-Noble	Toussus-le-Noble	48°45'	02°07'	538		
Troyes	Barberey	48°19'	04°01'	394		

Latitude and longitude coordinates will take you to the airport of your choice but will not necessarily place you on a runway.

D/GENERATION

A szingapúri Genoq Corporation, melynek vezető tudósa Derrida, egy új típusú biogenetikus modellen dolgozik éppen, mely project szigorúan titkos minősítést élvez. A biztonsági intézkedések ellenére elszabadul a pokol, amikor kikerül a tudósok irányítása alól a rendszer. Az intézmény nagy irodaházának mind a 80 emeletén életbe lép a teljes készültség. A biztonsági rendszert magába foglaló különböző lézerek és egyéb gyilkos eszközök munkába lépnek, és mindent elpusztítanak ami a közelükbe kerül. Ráadásul a tervező munka különböző fázisaiban létrejött biogenetikus teremtmények is elszabadulnak az irodaházban. Nos, nincs könnyű dolga annak, ki megpróbálja hatástalanítani az összes védelmi rendszert úgy, hogy közben elkerüljük a kellemetlen találkozást a teremtményekkel is.

A D/Generation-t az Amigát használók már elég régen láthatták, sőt használhatták is nagy lelkesedéssel a programot. Most a CD³² változat megjelenésével együtt a cég piacra dobta a PC verziót is. Kezelhetőségében és kinézetében nem sokat változott a játék, valószínűleg a csillogó-villogó játékokba szerelmes PC-sek nem fognak beleszeretni a kissé egyszerű grafikába. Azonban azok akiket inkább a játék menete és a megoldandó feladatok milyensége érdekel, kellemesen fognak csalódni.

Gyakorlatilag a game egy nagyon jól felépített mászkálós, gyűjtögetős játék, mely nem nélkülözi a logikai feladványokat sem. Több mint 120 szobán keresztül kell rágnunk magunkat ahhoz, hogy a végső megoldáshoz jussunk és megmentsünk mindenkit. Az épületben természetesen rengeteg ártatlan tudós és egyéb irodai alkalmazott is bentragadt, ha találkozunk velük, akkor nagyon fognak nekünk örülni és különböző elmés beszélgetéseket folytatnak majd velünk. Az épületben lévő bekapcsolt terminálok is információkat közölnek velünk, melyek néha igen hasznosak lehetnek küldetésünk közben. Természetesen szabad kézzel mégsem eshetünk neki a gonosz kis teremtményeknek, ezért fegyverek is a rendelkezésünkre állnak. Az alap lézeren kívül (melyet már a első szobák egyikében megtalálunk), a következő dolgok állnak később a rendelkezésünkre:

- **Gránátok** - néhány nagyobb tárgy szétlövésekor kaphatunk ilyen gránátokat, melyek egy kissé hatékonyabbak mint a lézerünk
- **Bomba** - egy kis eldobandó szeretetcsomag
- **Óra** - mindenkinek a mozgását lelassítja, kivéve a mienket
- **Pajzs** - minden ellen biztosít minket, ha eltalál a lézer, akkor eltűnik, de mi nem halunk meg
- **Plazma sugarak** - a falak között mozognak, vigyázzunk, hogy ne kerüljünk az útjukba
- **Biztonsági csomag** - kizárólag Derrida kezeibe

A genetikai laboratórium által kifejlesztett Neogen biológiai organizmusoknak több veszélyes fajtája is létezik, mint azt már említettem. Az organizmusok az épület szellőző rendszerén keresztül közlekednek, és minden mozgó humanoid teremtményre veszélyesek. Négy típusuk létezik, a fejlettségi rendszerük szerint:

- **A/Genetration** - ugráló piros gömbök, melyek elfogyasztják a szerencsétlen áldozatokat. Viszonylag lassúak.
- **B/Generation** - ugráló kék cilinderek, melyek szintén elnyelik áldozataikat. Sokkal gyorsabbak, mint elődeik.
- **C/Generation** - Humanoid teremtmény, mely nem mindig mozog, azonban nagyon veszélyes.
- **D/Generation** - a legfejlettebb egyedi prototípus. A project csúcsa.

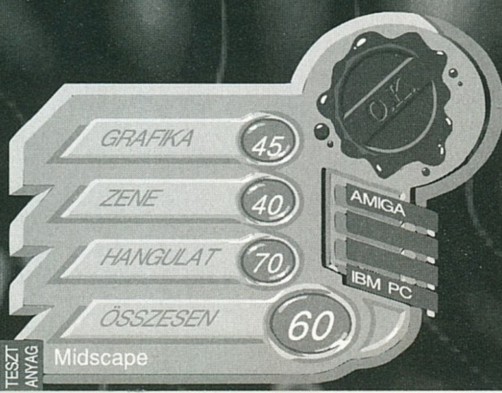
A biztonsági rendszer több részből áll, egyes részeit különböző cseles szobák alkotják, ahol csak akkor tudjuk hatástalanítani a rendszert, ha megtaláljuk a helyes cselekvési sorrendet. A biztonsági szobákat akkor tudtuk leküzdeni, ha kinyílik a biztonsági rendszer és zöld státuszt jelez a szoba rendszere. A következő elemekből áll általában a rendszer:

- **Security Switch/Key** - kizárólag a biztonsági ajtók nyitogatását szolgálja, egy kis fehér háromszög jelzi.
- **Electrified Plate** - elektromos árammal töltött padlórész, érintése halálos.
- **Tracker** - lézeres lövőke, mely minden human teremtményre veszélyes.
- **Plasma Barrier** - a falak között mozgó sugarak, melyek mindenkire veszélyesek.
- **Teleporter** - egy másik helyre juttat el minket.

A D/Generation annak idején nagyon sok Amigás szívét dobogtatta meg, reméljük a PC-sek közül is sokan indulnak kis repülő hátizsákjukkal a Genoq Corporation épületének tetejére, hogy részt vegyenek a nagy kalandban a Windows támogatásával.

Bear™

Hi there.

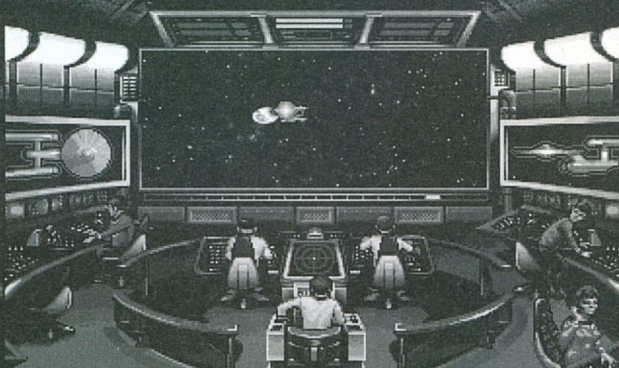


Mivel az INTERPLAY megvette a STAR TREK sorozat számítógépre vitelének jogát, az első rész mérsékelt sikere után elkészítette a másodikat is, melyben javították a grafikán és a hangon is. Itt Kirk és csapatának nyolc újabb kalandját élhetjük át.

Star Trek
Judgement Rites

Maga a játék nehezebb lett mint az előző rész, de sokkal élvezetesebb is. Nem nyújtom tovább a bevezetőt, a végén még úgy is fogok néhány szót szólni a játékról.

A játék folyamán akció-, ill. kalandrészekkel találkozhatunk. Az akcióhoz szeretnék néhány tanácsot adni (gombok majd a leírás végén). Amikor az ellenség hatótávolságába érünk, a pajzs, ill. a fegyverek legyenek aktivizálva. A Warp Drive-okat 60 %-osan működtessük (így könnyű a hajóval manőverezni, és a sebességünk is elég nagy). Amint a látómezőnkbe kerül az ellenség, kapcsoljuk be a célkövetőt. A célazonosítót ne hagyjuk bekapcsolva, mert akkor nem látjuk a saját hajónk sérüléseit. Ami sérült, azt rögtön javíttassuk meg Scottyval. Ennyi az akcióhoz.



Federation

Épp a következő küldetésünkre indulunk, amikor a USS Alexanderről egy üzenet érkezik: "A jövőből érkeztünk vissza... 8 nap múlva elpusztítják a Bolygóközi Federációt...". Ezután a hajó felrobbanásának lehetünk a tanúi. El kell mennünk oda, ahova a USS Alexander tartott. Kapcsoljuk be a pajzsot és a fegyvereket (ezt minden új területre induláskor tegyük meg), majd menjünk az Omega Maelstrom szektorba, az Espoir állomásra. Érkeztünkkor egy Elasi hajó jelenik meg, és megadásra szólít fel. Felejtsük el ezt a nevetséges lehetőséget. ... Miután a másik lehetőséget felvázoltuk nekik, üzenetet kapunk az űrállomásról. Köszi, köszi + ilyesmi. Kérdezzük meg, hogy lemehetünk-é körülnézni (1), mire elküldik a koordinátákat, hogy le tudjunk teleportálni. Kapcsoljuk ki a pajzsot, majd teleportáljunk le. Már várnak (sajnos). A Dr. azt mondja, hogy adjuk meg magunkat, vagy felrobbantják a hajónkat. Miért (3)? E mögött is Bredell, az őrült tudós áll (akinek szétlőttük az előző részben az Enterprise mására épített hajóját), aki bosszút akar állni a Federáción. Börtönbe vetnek minket. Spock itt is nagyon biztató, fel akarja dobni a társaságot. Azt emlegeti, hogy az esélyünk a túlélésre 1:186, de ha nem ismerné Kirk-et, akkor 1:8552 lenne. Fel vagyunk dobva. A falon van egy hely, ami gyengébb mint a többi (az ajtótól balra), vizsgáljuk meg Kirkkel. Ha befejezte, Spockkal. Ekkor lép be az őr, mire Spock egy időre "felfüggeszti a munkája alól". Vegyük ki az őr zsebéből az azonosító kártyát. Menjünk ki. A falon elhelyezkedő gombokkal kapcsoljuk be az eneregiamezőt, majd a kártyát dugjuk be az olvasóba. Kinyílnak a szekrények. Vegyük fel a felszerelésünket. Spock tricoderével vizsgáljuk meg a kommunikációs panelt. Működik, több hellyel van kapcsolatban, és van köztük egy különösen védett is. Menjünk a turbóliftbe, majd a lifttel az irányító terem előterébe (Control Room). A két őrt lőjük le a kábítófegyverrel (zöld), de nem vagyunk elég gyorsak, mert az egyik eltalálja McCoyt. Hamar felkel. O.K. Menjünk be az irányító szobába és megint kábítsuk el a két őrt. McCoyt megint eltalálják (valahogy senkinek sem szimpatikus, Spock sem igazán állhatja ki). Megint felkel (még jó, hiszen főszereplő). Ott van a személyzet egy tagja a sarokban, de ne bántsuk, adjunk neki valamit az allergiájára. Dr. Munroe fel van háborodva, hogy nem hagyjuk dolgozni (minket ez nem háborít fel). Spockkal hatástalanítsuk a fegyvereket, a kommunikációs központot és a központi egységet. Kirkkel lőjük szét ezeket. Menjünk a számítógépterembe (Computer Room). Az ott levő emberke folyamatos ellenőrzésre állította a gépet, és ezt nem lehet megállítani (szerinte). Spockkal kábítsuk el. Vizsgáljuk meg a középen levő sakkgépet. Addig fog játszani, amíg meg nem veri saját magát. Spockkal írassuk be a lépéseket (2-1-2). Sikerült. Matt. Kell valami Spocknak, aminek elég nagy memóriája van, hogy a számítógép adatait eltárolja. Kössük a bal oldali gépre Spock, majd McCoy tricoderét. Spockkal lépjünk be a számítógépes rendszerbe. Yes. Megvan Bredell összes terve, és a kód a szobájához. Ha beszélünk Spockkal, megemlíti, hogy javulnak az esélyeink. Már 1:3820. A turbólifttel menjünk Bredell szobájának a folyosójára. Menjünk be a tisztek szállására (Executive Chambers), és vegyük fel a földről a légszűrőt. Vizsgáljuk meg a szekrényt Spock tricoderével. Valakinek az allergiaellenes gyógyszerei vannak benne, de csak annak a személynek az agyhullámai nyithatják ki a szekrényt. Menjünk a személyzeti szállásra (Crew Quarters), és vegyük fel a bábokat. Vizsgáljuk + a fali adagolót, mire felébred az alvó ürge, de szerencsére tehetetlen, ugyanis beteg. Vizsgáljuk meg McCoy-jal, majd adjunk neki egy injekciót. Nem sokat ér, de ez is valami. Menjünk át abba a szobába, ahol a teleportáló gép van ,majd tegyük le a földre a levegőszűrőt, mire az elszívja a mérgező gázokat. Tegyük a bábokat a teleportáló gépbe, mert a segítségükkel kivédhetjük a biztonságiak lövéseit a központjukban. Állítsuk a koordinátákat a biztonságiak központjára (Security Room), amint odaérünk, kábítsuk el a biztonságiakat, akik a poén kedvéért megint elkábítják McCoyt. Mikor felkelnek, beszéljünk a kapitánnyal (1). Azt mondja, ha mutatunk valami bizonyítékot Bredell ellen, akkor segít nekünk. Mutassuk meg neki a tricoderekben eltárolt adatokat. O.K. Spockkal kapcsoljuk ki a szemben levő konzolon a vonósugarat, a jobbra levőn a laborban az energiamezőt, majd a széken levő gombokkal a gázcsapdákat. Menjünk a lifttel a dokkba. A két őr nincs velünk. Adjuk meg magunkat, és amikor odajönnek Spock leüti őket. A bal oldalon 2 konzol van. Spockkal rontsuk el a külső kapu nyitórendszerét, majd a dokkból szívjuk ki a levegőt, és azt a rendszert is rontsuk el. Menjünk a laborba. A kiszabadult szörnyet nyírjuk ki, majd Spockkal kapcsoljuk ki a vonósugarat. Menjünk ki. Bredell szobája előtt a billentyűzeten írjuk be a kódot, és menjünk be. Bredell már vár minket. Beszéljünk vele, uncsi. Kábítsuk el. Vegyük fel a naplóját, majd az abból kihulló könyvjelzőt is. Vizsgáljuk meg Spockkal. Van rajta egy 64-es Számrendszerbeli szám: 2188. Nézzük meg a könyvet is. Bredell kódja 2162. Vegyük le a falról a darttáblát, , majd írjuk be Spockkal a mögötte levő számítógépbe a 2188-as kódot. Sikerül vele a pajzsokat és a tripla-proton ágyuk álcázóberendezését is kikapcsolni. Spockkal küldjük el a fegyver koordinátáit az Enterprisera, majd az megsemmisíti azt.

Sentinel

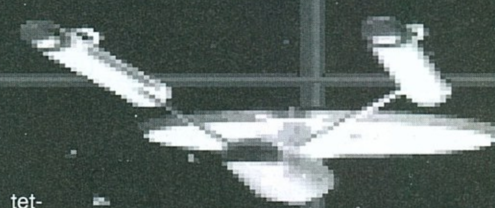
A Balkos III szektorban kutató Demeter segítséget kér, mert egy lakatlannak hitt helyen letapogató sugarakkal bemérték őket. Azt akarják, hogy ellenőrizzük a helyet, mielőtt továbbfolytatnák a kutatást. Menjünk a Balkos III szektorba. Álljunk bolygó körüli pályára, majd teleportáljunk le. Amint leérünk, egy sugár letapogat minket, majd minden elektromos rendszer lezáródik. McCoy-jal ellenőrizzük le az embereket. Mindenki O.K.. Spockkal vizsgáljuk meg a berendezéseket. Menjünk körbe a bázison és vizsgáljunk meg mindent (Spockkal, McCoy-jal). Menjünk abba a szobába, ahol egy csomó holmi van a földre szórva. Vegyünk fel

mindent (monitor, kapcsoló, áramköröket, interface kábelt, interfacet). A jobb oldalon 2 gép van, valamiféle elemet és plasztik kártyákat gyártanak. Vegyünk fel mind a kettőből. A bal oldalon levő gép két dolgot illeszt egybe. Tegyük bele a plasztik kártyát és az elemeket, majd indítsuk el. Vegyük fel a kártyába illesztett elemet. Menjünk innen balra. Van a szobában egy töltőkészülék, tegyük bele a kártyánkat, mire az feltölti. Menjünk vissza a központi számítógéphez (ahol négy ajtó van körbe). Megszűnt a számítógép körül az erőtér. Vizsgáljuk meg Spockkal. Nem működik, mert nincsenek kezelőszervei, ill. kijelzője. Szereljük rá a monitort, majd az áramköröket. Mostmár Spock le tudja kapcsolni egyes helyeken az erőtereket, de nem tudja, hogy mi lesz a következménye. Kapcsoljuk le (1). A képernyőn megjelenik egy logikai ábra. Ki kell találni, hogy mi kerül az üres helyre. A kör 1, a többi ábra mindig annyi, mint amennyi szöge van. Ezeket össze kell adni, és minden sorban ugyanannyinak kell lennie az összegnek. Ha sikerül, mindenhol eltűnnek az erőterek. Menjünk abba a szobába, ahol a Balkosi eszik, majd Spockkal kábítsuk el miután megette a kaját. Vigyük át az orvosi szobába, és McCoy-jal vizsgáljuk meg. Kiderül, hogy a kis ember evés után valamilyen gázt lélegzett be. A gáz feromont tartalmazott, ami felgyorsítja az életműködést, és agresszívvá tesz. Valaki "kívülről" manipulálja ezeknek az emberéknek a fejlődését. Menjünk ki jobbra. Egy nagy tartály van a szobában. Vizsgáljuk meg. Feromon van benne, ami egy vezetéken keresztül eljut az ételadagolóba, de át lehet úgy is állítani, hogy az atmoszférába jusson. Nem tudjuk ezt megtenni, mert valaki leszerelte a kapcsolót. Szereljük fel a kapcsolónkat. Most már az atmoszférába megy ki. Ezt az egész folyamatot le is lehetne állítani, de nem innen. Menjünk vissza abba a szobába ahova érkeztünk. Spockkal vizsgáljuk meg mindent (tapogatni, nyomogatni...). Megbizonyosodunk abban, hogy valaki manipulálja a Balkosiak fejlődését, hiszen itt is olyan felszerelések vannak, amit ezek még 10.000 év múlva sem fognak feltalálni. Menjünk ki, majd ott be a balra levő ajtón. Vizsgáljunk meg mindent. Középen egy számítógép van, amit archiválásra használnak, de ha nem kap áramot, akkor minden törlődik a memóriájából. Kapcsoljuk be Spockkal. Hármunk letapogatott képét fogjuk látni. Spock talál a memóriában a Federációnak nagyon fontos adatokat, de NE nézzük meg. Vizsgáljuk meg Spockkal az áramgenerátort. Nem lehet kikapcsolni, amíg meg nincs javítva. Amíg nincs lekapcsolva, nem tudunk az Enterprise-szal kapcsolatba lépni mert interferencia zavar van. Szereljük bele a panelt, majd a vezetékeket, és kapcsoljuk le a generátort. Sikerült. Megmentettük a Balkosiakat attól, hogy valaki beleszóljon a fejlődésükbe.

No Man's Land

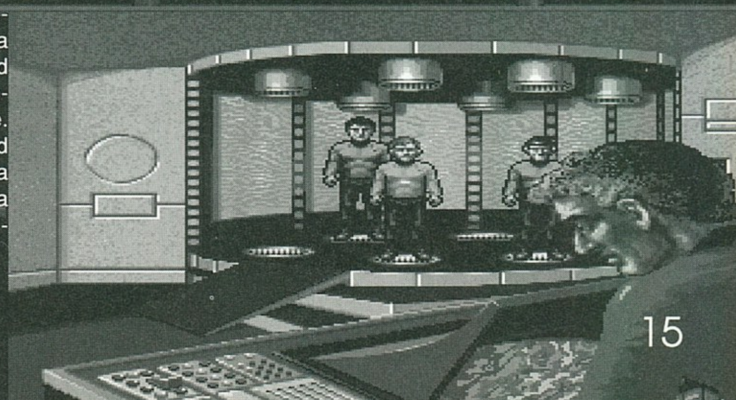
A főhadiszállásról üzenetet kapunk, hogy a Delphi szektorban fura dolgok történnek. Az elmúlt hónapban három hajó tűnt el. Oda kell mennünk, és ki kell derítenünk, hogy mi történik. Menjünk oda. Amint odaérünk, egy első világháborús háromfedeles Fokker DR-1-es közeledik felénk, az őrült Trelane von Gothos báróval. Lőjük le. Sajnos ez nem segít, mert megint megjelenik és börtönbe vet minket. A börtönben találkozunk a USS Zimbabwe első tisztjével. A jobb oldalon van egy láda. Nyissuk ki, és vegyünk fel belőle egy üveg Schnapssot. A bal oldalról vegyünk fel egy fát. A Schnapssból öntsünk a szalmára, majd a fa segítségével csiholjunk tüzet. A szalma lángra kap, mire bejön az őr. Spockkal üssük le, majd rohanjunk ki. Az épület frankón lángra kapott. Egy német katona jelenik meg, és a sarkon álldogáló öreg bácsit agyba-főbe veri. Miután végignéztük a látványos "mérkőzést" (az első sorból) menjünk oda és üssük ki a katonát (ezzel Kirké az aranyérem). McCoy-jal gyógyítsuk meg és beszéljünk vele. Az első világháborúba csöppentünk, és Gothos városában vagyunk. Menjünk be a bal oldalon levő boltba. Vizsgáljunk meg mindent. Kiderül, hogy az asztalon álló óra iszonyatosan erősen sugárzik. Beszéljünk a fiúval. Kérjük el a seprűt, a kötelet, a húst, majd később kifizetjük neki. Menjünk át a kocsmába. Egy részeg katona akar inni. Kérjük meg, hogy jöjjön ki velünk az ajtó elé. Nyomós okaink vannak arra, hogy ne jöjjön vissza, így nem is jön. Nézzünk körül, majd beszéljünk a lánnyal. Megtudjuk, hogy kém és a franciáknak dolgozik... Beszéljünk az asztalnál ülő két mukival. Az egyik a szemben levő bolt tulajdonosa, a másik a helyi iskola igazgatója... Menjünk ki, majd balra. Itt menjünk be a bal oldali házba. Beszéljünk a mukival. Semmi különöset nem mond, de ha segítünk neki valamit, akkor ad egy kis pénzt. Seperjünk össze (jól áll Kirk kezében a seprű), ad is egy kis pénzt. Menjünk ki, majd be az iskolába. Hauptmann épp előadást tart arról, hogy milyen jó a kis cserkészeknek. Szóljunk neki, mire felteszi a kérdést, mi jobb a demokrácia vagy a zsarnokság. A gyerekek lehurrogják. Elmegy. Beszéljünk a tanárnővel, de semmi érdekeset nem mond (mint a tanárnők általában). Vizsgáljuk meg a táblát. Nagyon nagy a kisugárzása. Sajna nem tudjuk felvenni, de ha az igazgató ad arról egy papírt, hogy káros a gyerekek egészségére nézve, akkor lehet vinni. Menjünk ki, majd balra. Ez már a front. Nagyon közel van a városhoz. Egy haldokló katona van a lövészárokban. Vizsgáljuk meg McCoy-jal. Nem sok van neki hátra, de van valami a zsebében, aminek nagyon erős a kisugárzása. Odaadja, ha elvisszük a barátnőjének a levelét. O.K.

Menjünk vissza a kocsmába. Beszéljünk Gretellel. Ha a kiadó (Sundergard) elterjesztene egy pletykát a táblák veszélyességéről, akkor az igazgató biztos adna egy papírt, hogy elvihetjük a táblát. Adjuk neki oda a levelet, hogy eljuttassa a lánynak. Menjünk be a hátsó szobába a pókeresekhez, majd száljunk be a játékba (tegyük le az asztalra a pénzünket). Három óra múlva Kirk minden pénzt elnyert. Beszéljünk a szemben ülő kiadóval. Ha hozunk neki egy papírt a fia áthelyezéséről, akkor elterjeszti a pletykát. Menjünk ki, majd McCoy-jal tegyünk kábítószert a katonák sörébe. Menjünk át a boltba, majd vegyük meg az órát. Ha O.K., akkor menjünk vissza a katonához. Mivel kézbesítettük a levelét, odaadja a talizmánját. Menjünk vissza a katonai hivatal elé. A kutyának adjuk oda a húst, majd amikor eszik, adjunk neki egy injekciót McCoy-jal, mire a kutya nyugodtan elvonul. Menjünk be. A két katona el van kábulva. Vizsgáljunk meg mindent. A széfben TNT van. Spocckal szedjük ki a széf kódját a parancsnokból, majd a kód segítségével nyissuk ki a széfet. Vegyük fel a TNT-t. Kötözzük a parancsnokot a székhez, majd McCoy-jal élesszük fel. Beszéljünk vele, de sajnos ez nem kölcsönös, mert ő nem akar velünk. Vegyünk fel egy puskát, és magyarázzuk el neki, hogy mit tesz egy ilyen lövedék, ha két méterről fejbetalál valakit. A megrázó tények hallatán meggondolja magát. Aláírja a szerkesztő fiának az áthelyezését. Vegyük fel a papírt és vigyük el a szerkesztőnek, mire a szerkesztő beszél az iskolaigazgatóval a tábláról. O.K.. Menjünk ki és beszéljünk az iskolaigazgatóval. Megírja nekünk a papírt. Ezt vigyük el a tanítónőnek, mire elvihetjük a táblát. Menjünk a kocsmától balra, a repülőhöz, majd tegyük bele az órát, a táblát, a nyakéket és a TNT-t, mire felrobban a gép. Trelane szobájába teleportálódunk. Beszéljünk Trelane-nel (3-1-2-1-3-3). Kirk elmondja Trelane-nek, hogy milyen borzalmas is a háború, képzelje magát a helyükbe... Trelane megbánja azt amit tett, és mindent visszacsinál.



Light And Darkness

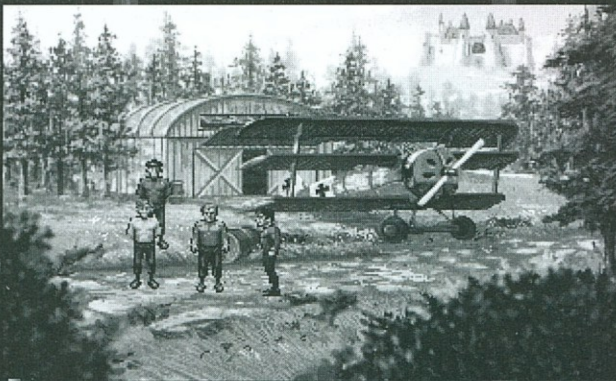
Egy kis kitérőt kell tennünk az Onyius II szektorba. Menjünk oda, majd álljunk bolygó körüli pályára és teleportáljunk le. Menjünk jobbra, és vizsgáljuk meg az antennát, még kétszer balra és szintén vizsgáljuk meg mindent antennát. Ha O.K., menjünk be az épületbe. Vizsgáljuk meg a szemben levő gépet. A bal oldali gép egy genetikai analizáló, a jobb oldali egy genetikai másoló. Menjünk be a bal oldali ajtón. Vizznr jelenik meg. Beszéljünk vele (1-2). Azt mondja, hogy mentsük meg őket az Omegaiaktól, mert az életükre törnek... Vizsgáljuk meg a számítógépet, és az organizmusokat. Menjünk ki, majd menjünk be a jobb oldali szobába. Azrah jelenik meg. Beszéljünk vele (2-2-1-1). Ő is ugyanazt mondja mint Vizznr, csak az ő nézőpontjából. Hajlandó kompromisszumra, ha segítünk neki. Egy minta jön ki a gépből, vegyük is fel. Vizsgáljunk meg mindent. Menjünk vissza Vizznr-hez, majd Spockkal kapcsoljuk be a számítógépet. Megjelenik Vizznr, majd beszéljünk vele (2-1). Kapunk tőle is egy min-



tát, hogy összejöjjenek egy közös találkozóra. Az talán megoldhatja a problémáikat. Menjünk ki. Tegyük az Omegai mintát az analizálóba, majd analizáljuk. O.K.. Most tegyük bele a Alphai mintát, de valami nem sikerül az analizálásával. Beszéljünk Jons-szal (1-3-1). Jons kissé elfogult volt az Alphaiakkal szemben, és ezért nem sikerült az analizálás. Kirk észhez téríti. Most analizáljuk az Alphai mintát. Minden rendben. Indítsuk el az analizálót. A másoló ajtaján valamiféle zöld maszat van, ami nem engedi kinyílni. Lőjük le a kábítófegyverrel. Indítsuk el a másolót, mire a két telep egybekeveredik. Vegyük fel a mintát, majd menjünk be a szemben levő ajtón. Tegyük be a mintát a szemben levő gép nyílásán. A Gammai telep szaporodni kezd. Megjelenik Cicissa, de valami zavar van, mert a holografikus üzenet akadozik. Az üzenet egy másik galaxisból jön, Uhurának legalább két hetébe kerülne megfejtenie honnan. Nekünk kell valamit tennünk. Menjünk ki az antennához. Vizsgáljunk meg Spockkal mindent. A halálos fegyverrel lőjünk a szemben levő két nagy kő közé, de semmi különös nem történik. McCoy megjegyzi, hogy ha esetleg az Enterprise lézerágyúinak a hullámhosszát mikrohullámra állítanák, akkor a hő elég lenne ahhoz, hogy a geotermikus energia működésbe hozza az antennákat. Szóljunk fel az Enterprise-ra, majd adjuk meg a koordinátákat. Sikerül. Mostmár van energia, de valami nem tökéletes. Menjünk balra. Vizsgáljuk meg ezt az antennát. A tányérja rossz szögben áll. Szóljunk fel Scottynak, mire leküldi a helyes beállítást. Spockkal állítsuk be. Ha megvan, menjünk vissza Cicssához, és beszéljünk vele. Megköszöni a segítséget (3). Egy, számunkra még ismeretlen nép akart minket tesztelni...

Voids

Az Antares Rift szektorba kell mennünk. A pajzsokat kapcsoljuk be, majd menjünk oda. Amint odaérünk, fura energiakitörések csapnak a hajóba, és elég nagy sérüléseket szenvedünk. Meg kell tudnunk, hogy mitől lehet, mert a szenzorok semmi különöset nem érzékelnek. A hidröl nem tudunk kimenni, mert beragadt a turbólift ajtaja. Kérjünk mindenkitől jelentést (Spocktól a legvégén). Kiderül, hogy semmi sem működik, de Spock megpróbálná a segédirányító-központból. Vacakoljunk Spockkal a bal oldalon annál a kék világoskék izénél, mire üzenetet küld a számítógépen keresztül. Vacakoljunk ott még egyszer, mire megtudjuk, hogy a teleportáló is működik és ő leteleportálná magát a segédirányító-központba. O.K.. Valami nem sikerül igazán jól, mert egy kis szörny is megjelenik. Most Suluval matassunk ott, ahol az előbb Spockkal, mire üzenetet kapunk, hogy a lift jó. Menjünk a lifttel a segédirányító-központba (Auxiliary Control). Megint kapunk néhány elektromos csapást. Menjünk be az ajtón, ott találjuk az űrlényt. Vizsgáljuk meg az orvosi tricoderrel, mire kikerülünk az ajtó elé. Nem igazán akarja, hogy ott legyünk. Beszéljünk a rádión Bones-szal. Azt mondja, hogy ha viszünk neki valami tricoder adatot az űrlényről, akkor esetleg tud segíteni. Menjünk a lifttel Boneshoz (Sickbay). Beszéljünk vele. Megnézi az adatokat. Egy nőstény Vuriai volt a terembe. Csak egy gázkeverékkel lehet elkábítani, ezt el is készíti nekünk. Vegyük fel, majd beszéljünk rádión Uhurával (leadta-e már a segélykérést) és Scottyval (ürítesse ki a hajó külső részeit (3)). A számítógépben utánanézhetünk a Vuriaiaknak, és a Három Rendszer Háborújának. Menjünk a gépterembe (Engineering). A falon, jobb oldalt van egy kis doboz. Ide kell betenni a levegőbe keverendő anyagokat. Tegyük bele a gázt, majd állítsuk be a bal oldalon található életfunkció-ellenőrző rendszert. O.K.. Kyle a segédirányító-központba teleportál minket. A Vuriai eltűnik. Vizsgáljuk meg a számítógépet. Semmi sem lett elállítva. Suluval vizsgáljuk meg, hogy hova tűnhetett a Vuriai. Sulu megtalálja, és meg vannak a koordináták is. Menjünk a teleportáló szobába, majd teleportáljunk a Sulu által talált koordinátákra. A Vuriai ott fekszik a földön. Vizsgáljuk meg, majd beszéljünk vele (4-2-2-1-1). Elmondja, hogy azért küldte a Savant, hogy minden pszionikus erővel rendelkező személyt megszerezzen neki. Vegyük fel a kristályokat (érzések vannak bennük), majd menjünk balra. Megjelenik a Savant. Beszéljünk vele (1-1-3-3-1). Azért kellett neki Spock, hogy örök gyönyörhöz juttassa, ami persze az egyetlen célja vele... Vizsgáljunk meg mindent. Vegyük fel a



kis erszényt a földről, majd menjünk vissza a Vuriaihoz. Tegyük bele az erszénybe a kék kristályokat, majd menjünk vissza a Savanthoz. Dobjuk az erszényt a Savantba. Elárasztják az érzések. Beszéljünk vele (2-2-2). Rájön, hogy igazunk van, és nem csak élvezetekből áll a világ... (Ez a Kirk milyen meggyőző tud lenni. Eddig mindig sikerült neki.)

Museum Piece

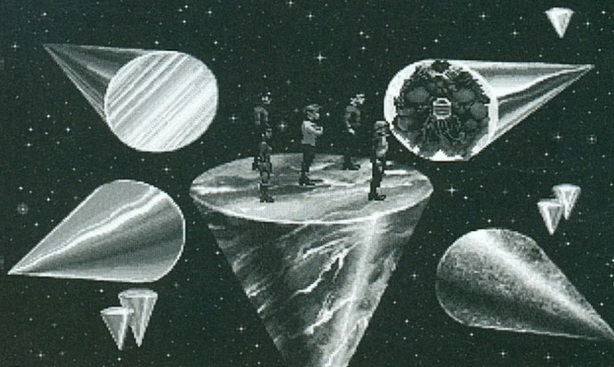
Épp a Nova Atar szektorba indulunk nyaralni, amikor egy hívást kapunk, hogy ha már ott járunk, akkor ugorjunk be a Smithonian múzeumba egy kis protokollra. O.K.. Amint odaérünk kapcsoljuk ki a pajzsot, majd teleportáljunk le. Már várnak. A házigazdánknak van még egy-két dolga, addig nézzünk körül a múzeumba. Jó. Egy kis idő elteltével az igazgató visszahív minket a szobájába. Épp akkor támadják meg az őrséget, és elvisznek néhány dolgot. Az igazgató be akarja kapcsolni a riasztót, de valami elektromos csapda volt a számítógépen, és a muki elkábul. Vizsgáljuk meg. Csak alszik. A szemben levő számítógépen hatástalanítsuk a csapdát, majd keressünk benne valami információt mind a három emberrel. Az íróasztalon levő gombbal nyissuk ki az ajtót. Vegyük fel az asztalról az üveget, az ezüsttálcát, és a konyakot a polcról. Nézzük meg a tábláját: VVSOP 2123. A lovagot lökjük az ajtó alá, így már biztos vissza is tudunk jönni ha akarunk. Vegyük fel a lándzsáját, majd menjünk ki. Az energiaforrásokat vegyük ki a lézerágyúból, a szemben levő számítógépből a hőálló vezetékeket. A két telepet töltsük fel a középső asztalon, majd menjünk lefelé. A kód a konyak tábláján olvasott minősítés. A két kiállítási tárgyból (fenti, lenti) vegyük ki a kapcsokat és a panelt. A középső robotba tegyünk bele egy akut, mire bekrepál. Vegyük ki belőle a zsinórokat, majd az akut is. Menjünk vissza az előző szobába. Továbbmenni nem tudunk, mert letiltották a kódot. Beszéljünk Scottyval, mire elmondja, hogy mit kellene csinálni (egy elektromágneses kilövőt). A kapcsokat tegyük a középső asztalra, majd kössük össze a zsinórral. Tegyük rá a dárdát, majd a két telepet. Csak az interface-t kell rácsatlakoztatni és már aktivizálhatjuk is a bal oldali számítógéppel. Nem azért mondom, de nagyon úgy néz ki, mint valamelyik csomagküldő-szolgálat szuperolcsó ketyeréje. A dárda szépen felrobbantja az ajtót. Miután kijöttünk vegyük fel a két telepet, majd menjünk felfelé. Szemben a földön van egy palack. Altatógáz. Vegyük is fel. A két épségben maradt gépet vizsgáljuk meg Scottyval (minden más ugyanis apró darabokká lett). Egy teleportáló gép és egy kommunikációs egység, de mind a kettő rossz. Menjünk be a fenti ajtón. Kirkkel vegyünk fel egy kristályt a bal oldali "számítógépből", majd tegyünk egy akut a középső robotba. Nyittassuk ki vele a jobb oldali kis hajó elektronikus egységének az ajtaját (előtte ugyanis szabadkézzel nem sikerült). Öntsük bele az itókát (ne a konyakot), majd erősítsük rá az ezüsttálcát. Ha rátesszük az akut, akkor feltöltődik. Tegyük azt. Vegyük fel a feltöltött akut, majd menjünk le. Az akut kössük a teleportáló gépre, majd a kristályt tegyük a kommunikációs egységbe. Sajnos ez ettől még nem fog működni. Tegyük a gázt a teleportálóba. Scotty megadja a helyes koordinátákat, és az utolsó pillanatban a robot kinyitja a szelepet, és ezért a támadók elájulnak. Menjünk be a jobb oldali ajtón. Kirk értesíti az Enterpriset, ahonnan segítséget kapunk (majd a későbbiekben dicséretet...)...



Though This Be Madness

Egy segélykérő üzenetet kapunk egy Romulan szektorból, menjünk oda. Ha ellenség is, segítségre szorul. Öljük meg a támadót. A Romulan megköszöni a

segítségünket, és megemlíti, hogy eltekint a Federációs szerződés megszegésétől... (jó fej). Amikor a Brassikaiakról kérdeznek, mondjuk, hogy mi sem tudunk többet mint ők (2). El is megyünk innen. Nyugodtan hajókázunk, amikor üzenetet kapunk a főhadiszállásról, hogy egy óriási ismeretlen űrhajó akar Klingon földre landolni. Nem lépnek kapcsolatba senkivel... Menjünk oda és lépjünk velük kapcsolatba. O.K.. Menjünk az Atabis szektorba. A szenzoraink már messziről érzékelik az idegen hajót. Miután Sulu párhuzamos pályára állt a hajóval, teleportáljunk át. Két emberforma lény van a szobában, és egy kicsit bolondnak néznek ki. Beszéljünk velük. A Phaysek vezetik őket, mert ők olyan "kicsik", hogy valakinek kell róluk gondoskodni... Vizsgáljuk meg őket. Menjünk jobbra. Egy fiú üldögél az ágyon. Próbáljunk meg vele beszélni, de hiába, mert az anyukája megtiltotta, hogy bárkivel is beszéljen. Tovább jobbra. Három emberke van ott, akik szintén kissé dilinyósak. Amikor beszélni kezdünk velük, megjelennek a Klingonok. Azért jöttek, hogy körülnézzenek, és megtudják, hogy miért akarnak ezek leszállni a városukra. O.K., nem érdekes. Vizsgáljuk meg őket McCoy-jal, majd nézzük meg az előttünk levő sakktáblát is. Az egyik azt mondja, hogy ha legyőzzük, akkor nekünk adja a maciját. Spockkal ez kb. 2 másodpercig tart. Mienk a maci. Vizsgáljuk meg Spock tricoderével a leghátul álló ürge mögött levő dobozt. Valami nagyon furcsa van ott. Menjünk vissza abba a szobába ahova érkeztünk, majd onnan le. Phays rögtön le scannel minket. Elmondja, hogy törődik itt mindenkivel... Együnk valamit, mert akkor jobban leszünk. A bal oldalon van egy gép, vizsgáljuk meg Spockkal és Uhurával is. Bármi is legyen az, többé már nem fog működni. Vizsgáljuk meg a földön ülő nőt. Teljesen elveszítette a kapcsolatot a "kinti" világgal. Próbáljunk meg kiszedni belőle valamit Spockkal. A nő elmondja, hogy ő az aki tud olvasni. Mindent megjegyez, de sajnos ez kevés. Ha majd eleget fog tudni, akkor majd érteni is fogja azt amit tud... Megjelennek megint a Klingonok. Menjünk le. Egy valamiféle kertbe jutottunk. Nézzünk körül. A növények előtt van egy doboz, amelyből a táplálékot kapják. Vegyük ezt fel. Menjünk fel, beszéljünk Phaysel. Ennek a gépnek egy áramkörrel kevesebb jutott, nem tud semmit sem megkülönböztetni... Menjünk le kétszer. Vizsgáljunk meg mindent. Nyomjuk meg a falon levő kapcsolót, mire leesik az egyik lámpabúra. A kövérnek adjuk oda a macit, mire oda adja nekünk a kockáit. Beszéljünk a királlyal, de az nem ereszkedik le a parasztokhoz. Uhurával mondjuk meg neki, hogy az apja a Timbuktu és Zimbabwe királya, mire az feláll és elmegy pihenni, mivel majd Uhura helyettesíti. Vizsgáljuk meg a trónt, majd vegyük ki a lámpából a neoncsövet és a drótokat. Menjünk balra. Vizsgáljunk meg mindent. Az ételadagolóval csináljunk egy kaját, és vegyük fel. Vizsgáljuk meg McCoyal az elsősegély gépet, és elmondja, hogy ezzel el tudná készíteni a gyógyszert (amit ezeknek kéne szedni), csak az alapanyag kellene hozzá. Beszéljünk a nővel, és ígérjük + neki, hogy segíteni fogunk (3-1-1). Menjünk balra. A "kertben" vagyunk. Tegyük a dobozt a szemben levő munkaasztalra, majd a benne élő élősködőket irtsuk ki a halálos fegyverrel. O.K. Erre a gép megtölti növény táplálékkal. Dobjuk be a gépbe a kockákat, mire az újratölti a tartályait. Tegyük a dobozt újra a helyére, majd menjünk ki és jöjjünk vissza, mintegy háromszor. Szedjük le a gyümölcsöt, és mutassuk meg a jobbra található szobában álló nőnek. Azt mondja, hogy vigyük el a fiának. No problemo. Menjünk el háromszor jobbra. Adjuk oda a fiúnak a gyümölcsöt, majd beszélgessünk vele. Elmond egy-két dolgot az itt élő emberekkel kapcsolatban, majd megmutat egy titkos rekeszt, ahova a kaját szokta rejteni. Ott egy penészes gyümölcs. Vegyük fel, majd menjünk vissza a fiú anyjához. Tegyük a gyümölcsöt az elsősegély gépbe, majd a kaját is, mire a gyümölcsből kivont anyagot belekeveri a kajába. Ok. Beszéljünk a nővel, mire az megígéri, hogy segíteni fog nekünk. Adjuk neki oda a gyógyszeres kaját, majd készítsünk magunknak egy másikat. Menjünk jobbra négyszer, és adjuk oda a kaját Tuskinnak. Nem kell neki, és hívja Mollt. A nő jön, és odaadja neki a mi kajánkat. Elkábul. Ekkor kábítsuk el a nagydarab muksót, és beszéljünk Gormagonnal. Megbízik bennünk, megmutatja a Phayshez vezető titkos ajtót. Menjünk le. Vizsgáljunk meg mindent. A jobb oldalon van a főkonzol. Próbáljuk meg beleszerelni a neoncsövet (ugye milyen jól nézne ki egy vibráló főkonzol), de nem lehet. A Klingon parancsnok azt mondja, adjuk neki oda a csövet, és ő szétszereli nekünk. O.K.. Tegyük be a végeket és a vezetékeket a gépbe, mire a gép újra tökéletesen működőképes lesz. Azt mondja, hogy felül fogja vizsgálni az eddigi parancsait. Úgy legyen. Amikor mi kérdezünk, kérdezzünk meg mindent (1-2-3-4), a gép lead nekünk egy olvasólencsét. Tegyük bele a szemben levő gépbe (Reader Device), majd nézzünk meg minden témát. A másodiknál megjelennek az "Építők", és meghívnak minket magukhoz. A Klingon parancsnokot nem akarja a beosztottja elengedni, mire Spockkal kábítsuk el. Menjünk be az átjáróba.



Yet There Is A Method In It

Átkelünk időben és térben Brassica népéhez. Még néhány teszten át kell mennünk, ugyanis ezzel vártak minket. Jó. A teszt során a kérdésekre a választ megbeszélhetjük, de csak egy adhatja meg. Mindig beszéljünk mindenkivel, és így kell megtudni, hogy kié a helyes válasz. Az elsőre Uhura válaszoljon, a másodikra McCoy, majd Spock. A következő kérdésnél beszéljünk a Klingonnal, majd a szájjal Kirkre mutatva mondjuk a 2, 3, 1 szövegeket. Kirkkel válaszoljunk a kérdésre (3). A választ elfogadják. Brassica bolygóra kerülünk, ahol már várnak a társaink. A brassikaiak hosszú együttműködést várnak tőlünk. Amikor az egyik félre vonul, beszéljünk vele. Fogadjuk el a lemezt az adatokkal, majd mutassuk meg Spocknak. Azt ajánlja, hogy beszéljünk Klarral, a Klingonnal. O.K.. Tegyük azt (2-2-1). A lemezek (mert ő is kapott) olyan adatokat tartalmaznak, amit nem kellene tudni egyikünknek sem. Törjük össze mindketten a lemezeinket. Ez volt a végső teszt. Ezzel be is fejeződött az USS Enterprise utolsó kalandja is, melynek során (jelenleg) egy Klingon barátra is szert tettünk, és egy új fajjal is megismerkedtünk. A főhadiszállás jutalmul egy rövid nyaralásra küld minket (addig, amíg meg nem jelenik a ST3).

Nos ennyi lett volna. Még néhány dolgot hozzá szeretnék tenni az előbbiekhez. Mindig, mindenhol vizsgáljunk meg mindent (ezzel is több adatot tudunk meg, és a küldetés végén, az értékelésnél több pontot kapunk), lehet, hogy esetleg nem említettem, de ez magától értetődő. Szerintem nagyon jó volt a játék, csak kissé túlságosan is nehéz. A változtatásokról már az elején írtam, esetleg annyit említenék még meg, hogy most jön ki az első rész CD-ROM verziója... Kíváncsian várom.

A USS Interplay parancsnoka: Mr.T.

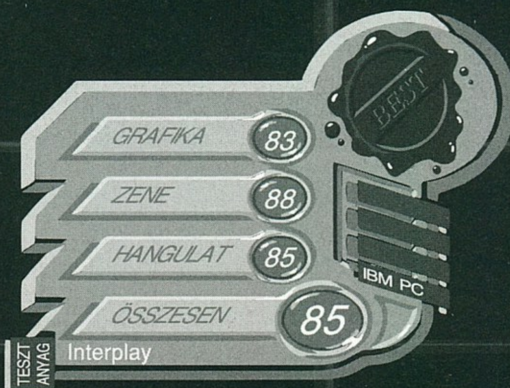
Billentyűk:

(az akció részeknél)

B - teleportáló
T - Spock véleményét lehet vele kérni
C - számítógép
A - célpont analizáló
D - karbantartók
E - tartalék energia
H - kommunikáció
O - átállás bolygó körüli pályára
' - 0 - sebesség
S - pajzs be / ki
W - fegyverek be / ki
L - célkövető be / ki
N - navigáció

(a kaland részeknél)

W - menni
T - beszélni
L - valamit megnézni
U - valamit használni
G - valamit felvenni
I - leltár
O - opciók



RALLY

THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

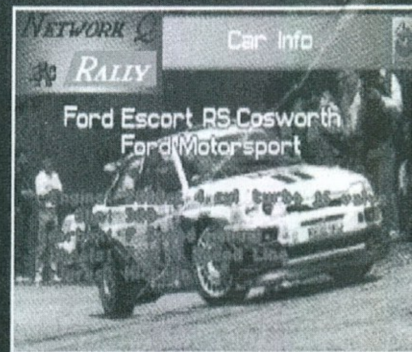
Bőgő motorok hangjai hallatszanak a hangszórókból és feltűnik a képernyőn a legújabb autós program címképernyője, itt a Network Q RAC Rally. Viszonylag elég ritkán jelentkeznek a nagy szoftvercégek autós programmal. Most sem ők, hanem az Europress nevű kis cég dobta a piacra ezt a programot, mely segítségével egy terepautózáson vehetünk részt. A programra a mai PC-s normák érvényesek, azaz a digitalizációkkal telenyomott játékmenet, valamint az, hogy ismét Pixel Peti ül a volán mögött és mosolyog ránk. Hiába, itt a multimédia!
Nos, ha már legalább a megjelenítés nem sikerült a legjobbra, reménykedjünk, hogy a szolgáltatások igazodnak a kor szelleméhez. Szerencsére itt már nem csalódunk akkorát, mert viszonylag szépen kidolgozott dolgokkal találkozhatunk, legalábbis egy kis cég lehetőségeihez mérten. A főmenübe autózva a következőket láthatjuk:

- **Rally** - a tulajdonképpeni nagy verseny, a világ különböző tájain 35 pályán mérhetjük össze tudásunkat a különböző nemzetiségek fiaival.
- **Controls** - a szokásos beállítási lehetőségek, választhatunk a keyboard és a joy között, valamint átkonfigurálhatjuk a billentyűzet-kiosztást. Itt dönthetünk a hangok megszólaltatásával kapcsolatban is.
- **Options** - elég sok beállítási lehetőséget találhatunk itt, lássuk ezeket szép sorjában:
-- *Head Up Display (F1)* - a fő műszerpanel (sebességmérő, turbo, stb) kikapcsolása.
-- *Auto Gearbox (F2)* - az automata váltó kapcsolgatása, az automata a váltó biztonságos, azonban lassabb haladást eredményez.
-- *Auto Brake (F3)* - automata fék, a kanyarok közeledtével automatikusan leveszi a sebességet a megfelelő értékre.
-- *Indestructible (F4)* - az autónk, még akkor sem esik ki a versenyből, ha a damage értéke elérte a 100%-ot. Egyébként a versenyek utáni szervizállásban mérhetjük fel a károkat.
-- *Display Map* - az állapotjelző és megjegyzéseket jelző tábla kapcsolgatása.
-- *Display Pace Notes (F5)* - a kiegészítő információk kikapcsolása.
-- *Speaking Co-Driver (F6)* - a mellettünk ülő segítőtárs hangjának kapcsolgatása.
-- *Mirror Displayed (F7)* - a visszapillantó tükör eltüntetése.
- **Disk** - a szokásos lemezműveletek csokra, mely nem igényel magyarázatot.
- **Setup** - az indulás előtti szokásos konfiguráló menü, ahol beállíthatunk egypár dolgot. A lehetséges hat versenyző közül ki kell jelölnünk, hogy melyiket irányítja a versenyző banda és melyiket a computer. A versenyzőknél természetesen lehetőségünk van a vezető és az irányító kiválasztására, sőt még a neveiket is lecserélhetjük a mienkre, ha nem tetszik. Ha mindez sikerült, akkor már nem marad más hátra, mit hogy kiválasszuk kedvenc autónkat. Szerencsére elég sok lehetőséget kínál nekünk e téren a program.
- **Practice** - a szokásos gyakorló üzemmód a mazsola vezetők számára. Három speciális gyakorló pályán eshetünk át a tűzkeresztségen, amely pályákon találkozhatunk a később ránk váró nehézségekkel. Mindegyik pályának mások az útviszonyai és a nehézsége is. Lehetőségünk van a gumik lecserélésére a pálya viszonyaihoz igazodva.
- **Results** - a pályákon elért eredményeinket láthatjuk itt. A kijelzés a szokásos módon történik, tehát a vezető kocsi ideje van feltüntetve, valamint az őt követőknél már csak a különbséget írja ki a gép.

Szóljunk most pár szót a játék fő eseményéről, a nagy rally-ról. A rally elindítása előtt ne feledkezzünk meg a szereplők helyes bekonfigurálásáról. A rally 350 mérföldnyi versenyt foglal magában, melyre Anglia hegyes-völgyes tájain kerül sor. A verseny napokra van osztva, gyakorlatilag ezek jelölik a pályákat. Indulás előtt minden pályáról kapunk egy kis információt, az út minőségéről, valamint az időjárás alakulásáról is tájékoztat a program. Ezek az információk fontosak lehetnek ahhoz, hogy a lehetséges négy gumi típus közül sikerüljön kiválasztani az ideálisat. Ha mindevvel megvagyunk, akkor a Time Report képernyőn találhatjuk magunkat, ahol tájékoztatást kapunk az előttunk járók időadatairól, a szervizre elpocsékolt időről, valamint más hasonló dolgokról. A szükséges javításokra jobb ha nagy gondot fordítunk, mert később még nagyon megbánhatjuk lazaságunkat.
A kocsinkon, mint azt már megszokhattuk az igazi életben is, rengeteg baj jelentkezhet, lássunk ezek közül okulás képpen néhányat:
- *Kipufogó (Exhaust)* - a vezetési stílus és a bejárt útszakasz együttesen elég erősen befolyásolja a kipufogó élettartamát.
- *Turbo* - sokszori használata természetesen rontja a motor élettartamát.
- *Szélvédő (Windscreen)* - a fákkal, bokrokkal, sziklákkal való sűrű találkozás egy idő után szép mintákat varázsol a szélvédőre, mely minták egy idő után kezdenek veszélyessé válni.
- Váltó (Gearbox) - a hirtelen váltások (főleg a visszaváltások) jelentősen csökkentik a váltó élettartamát.
- Olajteknő (Sump) - a gödrökön és egyéb gonosz tereptárgyakon való repülés nem igazán hasznos eme alkatrésznek.
- *Tömítések (Cylinder Head)* - a hirtelen váltások nem igazán kedveznek a motornak.
- *Felfüggesztés (Suspension)* - a nagy ugrások és még nagyobb leérkezések sem hasznosak.
- *Tengelykapcsoló (Clutch)* - a normál vezetési eljárás szerint lehetőleg ne kuplung nélkül váltsunk.
- *Fékek (Brakes)* - a fékfelületek is, mint más alkatrészek, idővel elkopna, ilyenkor a fékhatás rohamosan csökken.

A hibalistán különböző színekkel vannak jelezve a különböző mértékű sérülések. A zöld jelzés a használható állapotot jelzi, a sárga mellett még ki lehet hűzni a következő pályát, azonban a piros szín már határozott cselekvésre hívja fel a figyelmet. Tehát végezzük el a megfelelő javításokat és máris belépünk a következő szintre.

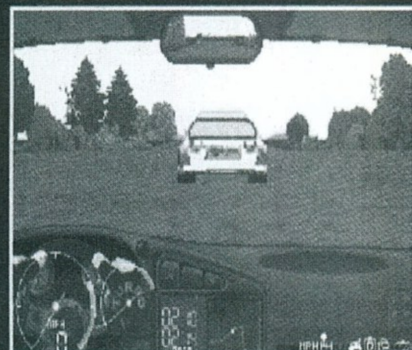




A pályákon való vezetésről. Szerény véleményem szerint jobb autónkat billentyűzetről irányítanunk, a finom műveletek elvégzése miatt. A billentyűzetet használva főleg a < > jeleket fogjuk előszeretettel taposni, a program gonoszul kitalált kanyargós pályái miatt. Egyébként van néhány extra billentyűzet funkció a programban aminek főleg a gyengébb géppel rendelkezők fognak örülni:

+ - az út rajzolási mélységének növelése
- - az út rajzolási mélységének növelése
+ **(Numeric)** - a sprite-ok rajzolási mélységének növelése
- **(Numeric)** - a sprite-ok rajzolási mélységének növelése
F8 - út textura kikapcsolása
F9 - terep textura kikapcsolása
Pause - játék megállítása
F10 - joystick beállítása
F11 - hang ki/bekapcsolása



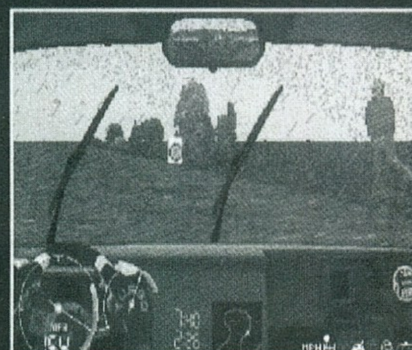


A játék közben különféle jelzéseket kapunk segítőtársunktól, hogy milyen nehézség következik a pályán. Befejezésül lássunk ezekből egy párat:

Long Straight	LONG STRT
Left x	L x
Right x	R x
Up Left x	UP L x
Up Right x	UP R x
Down Left x	DOWN L x
Down Right x	DOWN R x
Left Hairpin	L HP
Right Hairpin	R HP
Narrows	NARROWS
Hump in Road	HUMP
Road Dips	DIPS
Flying Finish	FF

(Az x értékei a kanyar élességét jelzi, a táblázat szerint.)

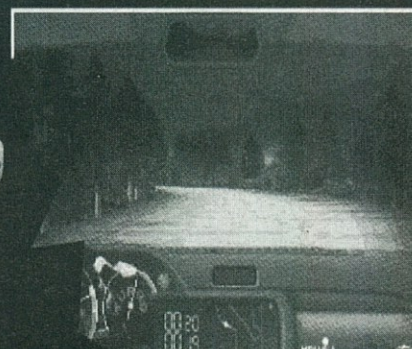




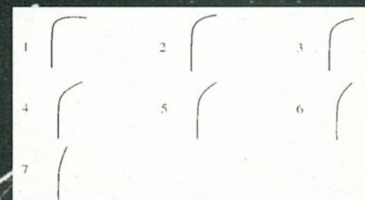
Egész kellemes programnak ígérkezett a program és nem is csalódtam nagyot benne, bár a "digitalizáljuk agyon magunkat és ültessük Pixel Petit a volán mögé" szemlélet nem tartozik igazán azok közé, amit értékelni tudok a játékokban. Ettől függettlenül egy Cool osztályzatot mindenképpen megérdemel a program, már csak a kis fejlődő cég miatt is.

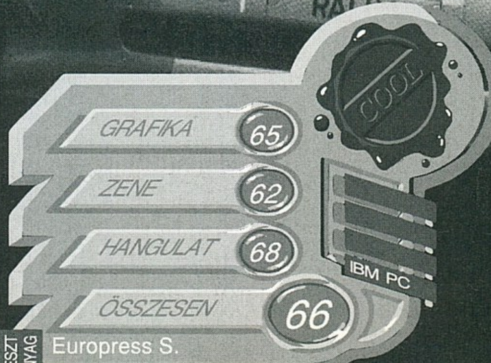
Bear™











LIBERATION



Mivel nagy kedvelője vagyok a szerepjátékok által elénk táruló világoknak, ezért egy percig sem halogattam, hogy kis kirándulást tegyek Földünk 29. századában. Idegenvezetőm nem volt más, mint az első CD³² szerepjáték a Mindscape jóvoltából.

A Liberation-nel lehetőségünk nyílik arra, hogy a Captive-ben megismert, ám azóta jelentősen továbbfejlesztett ABCCSI 5000XL / GTi típusú hordozható számítógéppel négy humanoid robotot távvezéreljünk, valamint optikai és audio szenzoraik adatait láthatóvá, hallhatóvá tegyük. A továbbfejlesztés eredményeképpen sok színben (AGA) és gyors képfrissítéssel (68020) tárul elénk mindaz, amit a robotok fotoreceptorai közvetítenek. A robotokba épített rendkívül magas minőségű mikrofonok által detektált, majd digitalizált beszédek, háttérzajok tökéletes minőségben hallhatóak konzolunkon. A CD minőségű feszültséget fokozó, hangulatos zenét kezelőeszközünk keveri a közvetített adatokhoz. A tervezők mindent megtettek, hogy a kezelők pontosan és hatékonyan irányíthassák a robotokat, hiszen ezek a robotok acélkemények, érzelemtől mentesek, és erősek.

A 29. századi Föld haldoklik. Nemcsak az egyre ellenségesebb időjárás miatt, de óriási társaságok gazdasági kizsákmányolásának is ki van téve. Ezen társaságok felelőtlenül aknázzák ki a bolygó készleteit, ezzel is veszedelmes hanyatlásra ítélve bolygónkat. Az egyik ilyen társaság a Bio-Corp, aki két dekáddal a mi bekapcsolódásunk előtt birodalmi támogatást nyert el Securi-Corp nevű leányvállalata részére, abból a célból, hogy a legfejlettebb technológiákat bevezessék a törvényvégrehajtásban, a bűnüldözésben. Míg a Császár figyelmét a Wolf 359 rendszerben zajló birodalmi ügyek vonják el, valami rettenetes történik. Egyszerű rutin kihallgatás miatt egy Dran nevű embert bekísérnek a rendőrségre.

A kihallgatást az új rendőr droidra bízzák.

A procedúra során Dran egy rendőrrel együtt életét veszti. A robotot működésképtelen állapotban találják meg. A hibát feltehetően egy nem túl ritka mágneses vihar okozta, ám semmit nem engednek meg kiszivárogni. A következő napon nyilvánosságra kerül, hogy Dran-t lakásán meggyilkolták, és a tettest letartóztatták. Ugyanakkor egy rendőr holttestét is megtalálták a Gamma szektorban, ahol valószínűleg banda-háborúk áldozata lett.

A hiba nyilván nem egyedülálló, és megkezdődik egy olyan elfedő hadművelet, amelynek során számos ártatlan ember kerül börtönbe koholt vádakkal. Az igazságtalanságot azonban hosszabb időn át nem lehet fenntartani. Az emberek, akik valamely bebörtönzött ártatlanságáról meg vannak győződve, kampányokat hirdetnek a kiszabadításukra, és a törvénytelenségek megszüntetésére. A társaságoknak rengeteg pénzük fekszik a robotok kifejlesztésében, és minden eszközt megragadnak, hogy el ne veszítsék. Rendkívül éles helyzet alakul ki. Egyesek szerint akár polgárháborúhoz is vezethet. Rajtunk áll, hogy kiderítsük, mi áll a háttérben, hogyan nyerhet újra érvényt az igazság!

A város

Mivel az élet körülményei jelentősen megnehezültek és veszélyessé váltak a civilizáció "eredményei" nélkül, ezért az emberek már régen városokba költöztek saját biztonságuk és kényelmük biztosításának érdekében. A folyamat, ami a 20. században urbanizációs hullámként kezdődött, mára lezárult. Óriási városok képesek csak befogadni ennyi embert. Nem csak több emeletes épületekre volt szükség, de a várost is

CAPTIVE II

több szinten építették. A felső szinten gyorsabb, ám korlátozottabb a közlekedés, mint az alatta elterülő szinten. A középső szintet közutak hálózzák be, információs konzolok állnak rendelkezésre, és tulajdonképpen itt zajlik a hétköznapi élet. Innen nyílnak a hivatalok és a legtöbb épület bejáratai. A hatalmas város szennyét, hulladékát, az alsó szint csatornái vezetik ki a városból. Itt nincs jármű forgalom, és nem lehet tisztességes embereket találni. A szennyélében gusztustalan teremtmények tucatjai tenyésznek, akik nyilván hús-vér lényekkel táplálkoznak, de egy acél-műanyag robotot sem tűrnek meg maguk körül. A civilizáció alja is itt nyert létteret. Az alvilág minden képviselőjére ráakadhatunk. A város közigazgatásának egyszerűsítése miatt 9 részre lett osztva. Az egyes "kerületek" között csak meghatározott helyeken lehet átlépni, akár gyalog, akár járművel. Ha nem csak a sarki üzletbe szeretnénk beugrani, akkor nyugodtan használjuk a TAXI-t, aminek a helyét mindig jelzi a térkép. A TAXI használható automatikusan egy mapper egységgel, de manuálisan is irányíthatjuk ha nincs meg a pontos cím. A vezetéséhez nem kell jogosítvány, mert szabálytalanságokat nem követhetünk el vele.



Az épületek

Minden zónában találhatóak olyan általános épületek, mint rendőrség vagy könyvtár, különféle kocsmák és üzletek. Azok az épület-bejáratok, ahol az ajtón csak házszám szerepel, azok magánlakások. Az épületek belsejében zárt ajtókat kulcs kártyákkal nyithatjuk, ami elég mechanikussá teszi a játék menetét. Minden ajtóhoz megtalálható a saját kulcs kártyája, esetleg egy másik ajtó mögött. Amikor egy épületet elhagyunk, akkor annak a belseje visszaáll eredeti állapotába, így akárhányszor újra visszatérünk, mindig azonos állapotban találjuk az ajtókat, ill. a kártyákat. Alaposan járjuk végig az épületeket mielőtt kimennénk az utcára. A kulcs kártyák mellett találhatunk értelmes dolgokat is az épületekben, ilyen a terminál vagy a konnektor. Az utóbbi robotjaink telepeinek feltöltésére használható. A terminálon keresztül üzenetet vehetünk, hozzáférhetünk a rendőrségi nyilvántartóhoz, és a keresett címeket v. embereket is könnyen megtalálhatjuk vele.

A robotok

Négy robotunk humanoid felépítésű, így mindent képesek használni, amit embereknek készítettek. Minden egységüknek (láb, kéz...) saját konfigurációs áramkörük van. Itt megtalálható több alkatrész is amik befolyásolják annak az egységnek, és összevévé robotunk erejét, tulajdonságait, és védettségét. Mindháromhoz tartozik négy-négy rövidzár is, amivel szabályozhatjuk az egyes áramkörök teljesítményét. Ahol nem tudunk időben feltöltődni, ott érdemes kicsit visszafogni a fogyasztást, mielőtt végleg kimerülnek a telepek. Az energia központ a törzsben került elhelyezésre. A fej levételével a pihenő funkció kapcsolható be. A pihenés során engedélyezve vannak az automatikus hibajavító műveletek, és számunkra az idő is gyorsabban telik. Az egyre jobb alkatrészek beépítésével fejleszthetjük tovább robotjainkat. Fontos egységek még, amelyek a robotok fejéhez csatlakoznak (VDU-k). Ilyeneket láthatunk a képernyő felső részében is elinduláskor. Ezek balról jobbra a következők:
- **Video preferences**: ezzel beállíthatjuk konzolunkon a képernyő elrendezését. - Vector preferences: beállítható a grafika részletessége, a zene, a beszéd.
- **City mapper comms**: a TAXI navigálását végzi, és két címet tárol.
- **City mapper manual**: a térkép

Találunk majd többféle hasznos VDU-t még, ekkor kell majd a többi rendelkezésre álló hely.



A játék

A játék kezelése elég jól megoldott a kontroll paddal, ám egy egér, amit párhuzamosan használhatunk, mindenképpen hasznos lehet. A <play> gombbal harci üzemmódba kapcsolhatunk, így a két első << és >> gombokkal oldal irányban lépkedhetünk. A harc közben jól alkalmazható az a taktika, ha kihasználjuk gyorsaságunkat. Állandóan változtatjuk helyzetünket, és mindig az ellenség hátába, vagy oldalába kerülünk. Míg felénk fordul, addig mi jól megdolgozzuk. Senkivel ne viselkedjünk agresszívan, amíg okot nem adott rá. Mindenkitől kérdezősködjünk, így előbb-utóbb kiderül, mi is a következő lépés. Pénzt könnyen szerezhetünk lakások kifosztásával is, ahol a lakók tehetetlenül nézik, ahogy felmarkoljuk a hitelkártyájukat.

Ha még csak kezdő vagy a szerepjátékok világában és jól beszéled az angol nyelvet, biztosan nem fog csalódást okozni a Liberation. A játék készítői nem használták ki igazán a CD^{32} lehetőségeit. Az intró szép hosszúra sikerült, de nem igazán AGA-s a grafika. A teremtményeket vektor grafikával jelenítették meg, ezért a mozgásuk elég lágy és szabad, de szépnek még senki nem találta. A hangról ellenben csak jót lehet elmondani. Hét külön hangulatos szám szolgál aláfestésül, ami összesen közel fél óra. A beszéd tökéletes, és nagyon életszerű. Szinte elpirul az ember amikor ráförmednek, hogy tegye le a fegyvereit.

Lázi

GRAFIKA	30
ZENE	80
HANGULAT	50
ÖSSZESEN	45

AMIGA

TESZT ANYAG Mindscape

PRIVATEER
RIGHTEOUS FIRE

- Kisasszony... egy Retro-koktélt legyen szíves!
- Máris hozom Uram.
Blade mosolyogva figyelte a távolodó pincérlány alakját, majd kényelmesen hátradőlt a saját méreteire kialakított fotelben. "Egész kellemes hely ez a Jolson, lehet, hogy maradnom kéne pár hetet. Végül is megtehetem..." - gondolta elégedetten, s nem titkolt önelégültséggel az arcán belekortyolt az időközben megérkezett koktélba. Na igen, az elmúlt év valóban jól sikerült. A Steltek-droid legyőzése után igencsak megnőtt az ázsiója a Gemini szektorban, munkában sem volt hiány, egyes helyeken tíz körömmel kaptak utána. Pedig ő nem adta olcsón magát. A kalózok és Retrók növekvő száma azonban nem hagyott sok lehetőséget munkaadóinak. Fizetnek, vagy kereshetnek mást a munkára. És ők fizettek. Nem is keveset! Ezt leginkább a hajóján tudta lemérni, mely az utóbbi időben inkább egy bevehetetlen erődre kezdett emlékeztetni, mint tohonya "kereskedőhajóra". A fegyverek, a páncélzat és a pajzsok mind a legkorszerűbb technikát képviselték (persze azért mindig akad mire költeni a pénzt...). A Steltek ágyú mint egy trófea díszelgett hajója szárnyán, és ő erre nagyon büszke volt. Érthető, hiszen ilyen egyedül csak neki van az egész galaxisban. Az utolsó munkáján is annyi haszon volt, hogy meg tudta venni az új, méregdrága pajzsgenerátort, melyet alig néhány hete dobtak piacra. S mindezek tetejében, a hadsereg közbenjárására a hatóságok hajlandóak voltak szemethunyni korábbi "kisiklásai" felett (bár az igazat megvallva ez nem különösebben érdekelte, hiszen ő mindig is a saját útját járta)! Egyszóval minden a legnagyobb rendben volt. Vagy talán mégsem...?

Ennyit elöljáróban, és most lássuk, hogy mi is valójában a "Righteous Fire". Az introban látottakat nem hiszem, hogy különösebben részleteznem kéne, valószínűleg mindenki számára világos lesz, hogy mi történt. A probléma adott, bőrdzsekis barátunknak lenyúlták kedvenc Steltek ágyúját, és persze ő ezt nem hagyja ennyiben! (Igaza van, én se hagynám!) Ez azonban csak a kezdet, amiből aztán egy egészen más történet kerekedik ki, melynek a középpontjában -azt hiszem nem árulok el vele nagy titkot- a Retrók állnak. A játék menete egyébként teljesen megegyezik a Privateer-nél már ismertetekkel, így most csak az újdonságokról fogok pár szót ejteni.
A Privateer-nél mindig is hiányoltam a Wing- vagy a Strike Commander-nél megszokott "Kill"-listát, mely véleményem szerint mindkét játékon sokat dobott. Öröm volt nézni, hogy miként kerülök egyre feljebb a rangsorban, és valahogy a teljesítményünket is jobban reprezentálta, mint az, hogy mennyi creditünk van a bankban. Valószínűleg Originék is erre az eredményre juthattak, mert az "RF"-ben ellenféltípusokra lebontott listát kapunk az elpusztítottakról. Ha a Privateer-ből hozzuk át pilótánkat, akkor ezt a listát visszamenőleg is előállítja a program. Minden egyes ellenfélfajta mellett egy betű jelzi a hozzá fűződő viszonyunkat, mely lehet **F**(riendly) - Barátságos, **N**(eutral) - Semleges, vagy **H**(ostile) - Ellenséges. Ez persze menet közben még változhat.
Néhány új eszközzel is felszerelhetjük hajónkat (már amennyiben van rá pénzünk), de ezekről csak pár szóban szólnék, mivel a legjobb, ha mindenki saját maga próbálja ki őket.
Fusion Cannon - A jelenleg beszerezhető legerősebb ágyú.
Isometal Armour - A jelenleg beszerezhető legerősebb páncél.
Gun Cooler - Az ágyúk töltődési sebességét gyorsítja.
Shield Regenerator - A pajzsok regenerálódási sebességét gyorsítja.
Thrust Enhancer - A maximális sebesség gyorsabb elérését teszi lehetővé.
Speed Enhancer - A hajó maximális sebességét növeli meg.
Advanced Repair Droid - Gyorsabban dolgozó Repair Droid

Pár új gomb is bekerült a programba. A "/" a hajót maximális sebességre állítja. "Shift-S" hatására a pajzsok szintje növekszik, míg a "B" gombbal a navigációs pontok között tudunk visszafelé haladni a térképen.
Ezen kívül találkoztam egy új ellenséges hajótípussal és néhány új rádióüzenettel a Retrók részéről. Pilótánkat bármikor átkonvertálhatjuk a Privateer-ből, de a fent említett funkciók, eszközök és gombok csak a "Righteous Fire"-ben működnek.

Összegzésképpen... (azoknak, akik a realitásokra kíváncsiak)
Nem Originnek hívnák az Origint, ha nem adott volna ki mission disk-et a Privateer-hez pár hónappal annak megjelenése után. De míg a Wing Commander bármelyik küldetéslemeze félelmetesen jó történetet tartalmazott, ugyanezt az "RF"-re már nemigen lehet elmondani. Nekem leginkább a 'húzzunk le még egy bőrt...' kezdetű közismert mondás jut eszembe róla. A sztori az elején rendkívül erőltetett, még arra se vették a fáradtságot a programozók, hogy átrajzolják a szereplők képét, egyszerűen csak a szövegüket cserélték ki. Nagy előszeretettel küldözgetnek küldetésekre a térkép egyik sarkából a másikba, ezzel biztosítva a "hosszú játékmenetet". Az egész ebből kifolyólag főleg rendszerek közötti ugrálgatásból áll, ami nem kifejezetten szórakoztató. Egy Steltek droidot elpusztító pilótának (azaz egy jól felszerelt Centurionnak) az "RF"-ben a kiegészítő felszerelések megvásárlása nélkül is egyetlen ellenfele van - az aszteroidák. Így az egész számomra inkább türelem-, mint akciójáték volt. Nem akarom senkinek elvenni a kedvét tőle, de semmiképpen sem érdemes sokra számítani. Mindazonáltal aki szereti a Privateer-t, az a Pacific Strike érkezéséig biztosan el tudja tölteni vele az idejét.

Del



Panasonic
Irodatechnika

IFABO
BUDAPEST
1994

stand A 213

Hagyományos mátrix nyomtatóval...



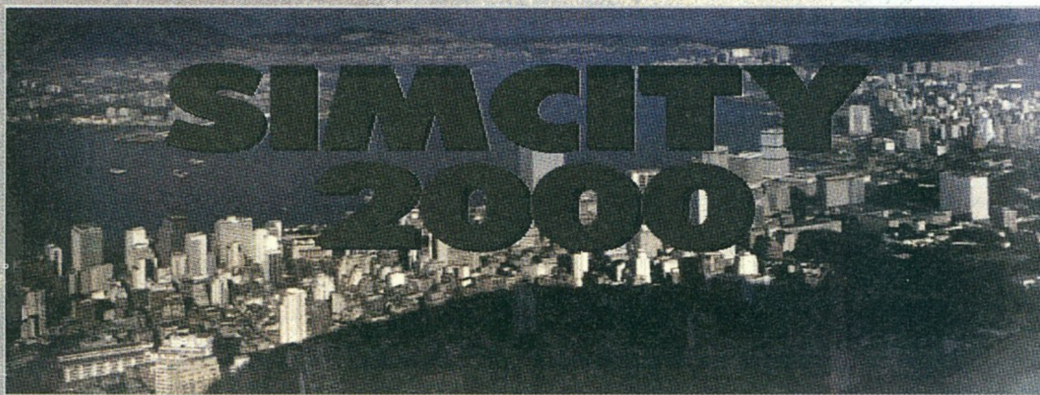
Panasonic csendes nyomtatóval...

Teljesíti a munkaállomásokra vonatkozó (90/270/EEC) zajkibocsátási irányelveket.



Hivatalos Magyarországi Képviselet:
INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058

Quiet Printing



Hosszasan tanulmányoztam a Bölcsességek Könyvét, de nem találtam egyetlen olyan nagy gondolkodót sem, aki pozitív véleménnyel lett volna a városokról. Nos, talán van némi igazságuk, de mint tudjuk, nincs két egyforma város. Mind más és más, sajátos lelkülettel és kisugárzással, problémákkal és örömökkel, tervekkel és álmokkal. Álmodjunk hát, és tervezzük meg a Várost, az ideálist, az örökkévalót, azt a helyet, ahol gondtalanul élhetnek az emberek, s az álmaik valóra válnak!

A Sim család újabb remeke nem nevezhető újszülöttnek, hiszen a Sim City annak idején sokakat vonzott újra és újra, mintegy megszállottként a monitorok elé. Aztán telt-múlt az idő és szép lassan belepte a por. Most elővették, letisztogatták, megfésülték és rendkívül kellemesen feltupírozták; SVGA grafika, 3D view, hogy a stratégiai nyilem-nyalom dolgokról ne is beszéljek... Újjászületett és úgy hívják: Sim City 2000. Szép is, jó is, sőt nagyon jó, ezért úgy gondoltuk, megér egy hosszabb lélegzetű leírást.

Aki játszott a Sim Cityvel, annak sok minden ismerős lesz, de sok újdonsággal is találkozhat majd, mert a Sim City 2000 azt nyújtja neked, amit a valós világ, a jelen és a jövő. Te leszel városod szerkesztője, tervezője és főpolgármestere. A lakók élete, jövője, álmaik és vágyaik a Te kezedben lesznek! Ha készen állsz erre a felelősségteljes feladatra, akkor induljunk el együtt, s fedezzük fel a várostervezés rejtelmeit /Alex, itt vagy?/!

Kezdéskor négy lehetőség közül választhatsz; folytatod amit már elkezdtél /*Load Saved City*/, új játékot kezdesz /*Start New City*/, megtervezed a vidék domborzatát és vízrajzát /*Edit New Map*/, végül tölthetsz be (finoman mondva) szadista küldetéseket is /*Load Scenario*/.

Mielőtt meggondolatlanul a "Start New City" mellett döntenél, válaszd az "Edit New Map" opciót. /Aki nem hallgat rám, az ugorjon egy bekezdést!/

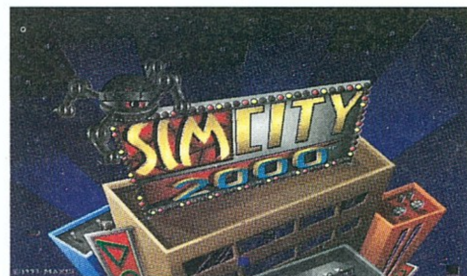
Itt lesz lehetőség arra, hogy még az alapok lerakása előtt gondosan megtervezd a földrajzi viszonyokat. Komoly pénzösszegeket takaríthatsz meg, ugyanis ez itt ingyenes, míg játék közben ugyanez több ezer dollárnyi költség lehet. Az ikonok egyértelműen jelölik funkciójukat, ha mégsem, akkor használd a **HELP**-et. Választhatsz, legyen-e *tengerpart* (*coast*) és/vagy *folyó* (*river*) a városban. Mindkettőt ajánlom, hogy miért azt majd később. Ezután lehetőség van annak beállítására, hogy milyen arányban jelenjen meg a hegyvidék, a víz és az erdő a térképen. Kezdőknek érdemes levenni a hegyvidék százalékát, mert sokkal könnyebb a sík terepen dolgozni. A víz fontosságát nem kell hangsúlyozni, de ne ess túlzásokba sem, mert pl. ebből a szimulációból sem felejtették ki az árvizeket! Ha magas az erdők aránya, akkor nem kell majd ezreket áldoznod a fatelepítésre és sokkal kevesebb gondod lesz a környezetszennyezéssel, legalábbis kezdetben. Szóval döntsön ki-ki belátása szerint, majd klikkeljen a **MAKE**-re. Pillanatokon belül megtekintheti mit alkotott. A finomításokat a többi ikon segítségével végezheted, gondolok itt a talajszint változtatására, további erdősítésre stb. Ha minden megfelelő, akkor **DONE**.

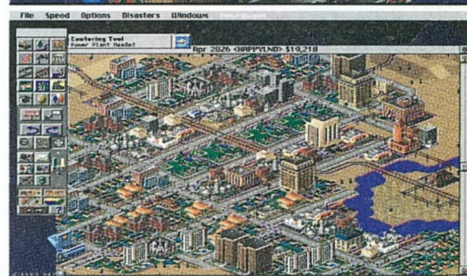
Milyen nehézségi fokozatban és mely korban kívánsz játszani? Válassz, majd kereszteld el városodat. Ennek örömére azonnal friss hírek tudatja a helyi lapokban az új város megalapítását.

Ami elsőként a szemed elé tárul, az egy szépséges táj /mintha hasonlítana arra amit tervezgettél.../. A bal oldalon pedig ott sorakozik azon ikonok halmaza, melyekkel terveidet megvalósíthatod. Most felvázolnám a feladatodat. Próbálj meg létrehozni egy életképes, napról napra növekvő, pozitív összképet nyújtó várost, minél kevesebb problémával és boldog, elégedett polgársággal. Hogy ez ne legyen túl egyszerű, arról a program alkotói nagy körültekintéssel gondoskodtak.

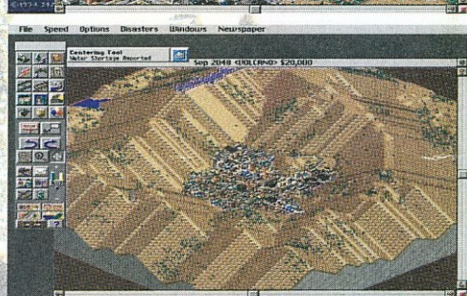
Akkor most kezdődhet a móka! Tanácsolom, hogy a menükben keresd meg a *sebességet /speed/* és egyelőre **PAUSE**. Az ikonok áttekintése következik, mert a dolog nem olyan egyszerű mint amilyennek látszik! Indulunk balról jobbra, fentről le.

BULLDÓZER. Klikkelj az ikonra és tartsd nyomva a gombot. Öt lehetőség közül választhatsz.
1. Demolish/Clear. Épületek, fák, elhamvadt maradványok ledózerolására használatos. Első klikkre rombol, másodikra simává varázsolja a területet a zónakijelölés megtartásával.
2. Level Terrain. Az általad választott magasságra emeli vagy bontja a talajt, természetesen megszünteti ezen a részen a fákat, épületeket, utakat stb.
3. Raise Terrain. Emeli a talajszintet.
4. Lower Terrain. Csökkenti a talajszintet.
5. De-zone. Megszünteti a kijelölt zónát az adott területen.





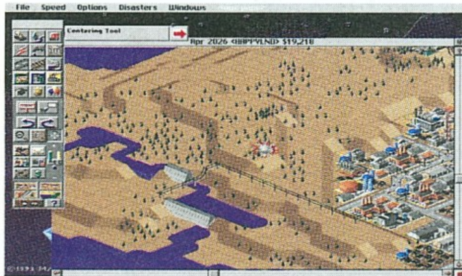




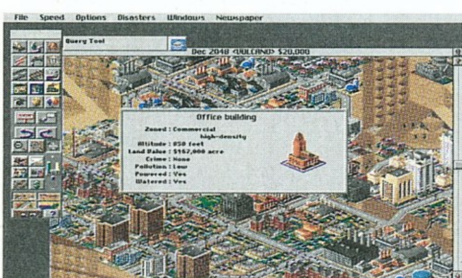


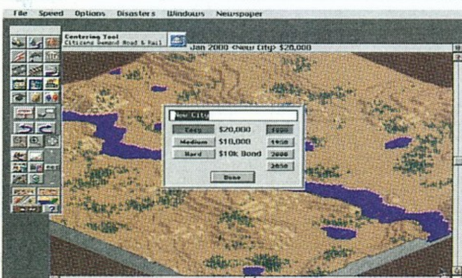
TÁJKÉP.
1. Trees. Fák kihelyezésére szolgál. Egy négyzeten többször is használhatod, s így egyre sűrűbb erdőt hozhatsz létre.
2. Water. Meglehetősen borsos árért tavakat, folyókat, vízeséseket alkothatsz ennek használatával.











SZIRÉNA. Itt küldheted el a rendőrséget és/vagy a tűzoltóságot a szerencsétlenség színhelyére. Ez az ikon csak vészhelyzetben aktív. A scenariokban kap majd nagy szerepet, és természetesen az alapjátékot sem kímélik a különböző természeti csapások, ezért érdemes rá odafigyelni.

ENERGIA. Ez ismerős lesz. A fejlődés alapfeltétele a folyamatos és megbízható energiaellátás. Ehhez először egy vagy több erőműre, majd vezetékekre lesz szükség. Attól függően, hogy milyen évet írnak városod történelmében, több típusú erőmű építésére lesz lehetőséged. Az egyre növekvő város mind több és több fogyasztót jelent, hamarosan szükség lesz több erőmű üzemeltetésére. Ha esetleg nem figyelnél oda, akkor is észre fogod venni, mert áramingadozás, egy idő után pedig tömeges elvándorlás figyelmeztet rá. Persze akik nem felejtik el rendszeresen fellapozni az újságokat, azok időben értesülnek az energiahírekről.

Az erőművek kihelyezésekor fontos szempont, hogy kisebb-nagyobb mértékben szinte mindegyik szennyezi a környezetét. Lehetőleg ne helyezd az erőműveket a lakónegyedek közelébe! A különböző típusok ára, teljesítménye, légszennyező hatása széles skálán mozog. Az árak és teljesítmények a vásárláskor megtekinthetők én csak a harmadik szempontot taglalnám egy kicsit.

Coal power: erősen légszennyező hatású.

Hydroelectric: nem szennyez, de csak vízesés mellé telepíthető.

Oil power: kb. fele annyi gondot okoz, mint a szénerőmű.

Gas power: kevés szennyezést okoz, de nem gazdaságos.

Nuclear power: csak katasztrófa esetén szennyező, de akkor nagyon /booom!/.

Wind power: hegyvidékeken hasznos, kis teljesítményű, de tiszta.

Solar power: semmilyen szennyeződést nem okoz, de meglehetősen gyengécske, ráadásul a borúsabb évszakokban nem üzemel maximális kapacitással.

Microwave power: nagyon drága, nagyon jó, nem mocskol.

Fusion power: minden szempontból a legleg /-tisztább, -gazdaságosabb, - nagyobb teljesítményű, - megbízhatóbb, - drágább/.

Mindegyik típus élettartama mindössze 50 év. A tönkrement erőművek egyszerűen leállnak.

VÍZVEZETÉKRENDSZER. Elérkeztünk az egyik legnagyobb változtatáshoz, az elődhöz képest. Ha valaki túl egyszerűnek találta volna a dolgokat, megalkották nekünk a vízrendszert, ami éppolyan fontos mint az energiaellátás. Egy bizonyos határig vízrendszer nélkül is fejlődik a város, de a polgárság hamarosan követeli majd a kiépítését. Ehhez két alapdologra lesz szükség, egy vízemelő és mozgató /esetleg tisztító/ berendezésre és természetesen csövekre. Szerencsére az épületek vízrendszerével nem kell külön foglalkozni, csak be kell kötni a hálózatba.

1. Csövek. A pumpáktól a fogyasztókhoz vezetik a vizet. Ennek a kiépítéséhez külön map jelenik meg a város alatti rendszerről. Tapasztalataim szerint érdemes a zónákon átvezetni a főcsöveket, függetlenül a kiépítettségtől. Ha a cső sötétkék, akkor be van kötve a rendszerbe, de nem áramlik benne a víz. Ennek több oka lehet; kevés a vízforgató vagy nem elég nagy a víztartalék a városban.

2. Vízpumpák. Folyók és tavak mellett kétszer olyan hatékonyak, mint a tengerparton. Nem kell feltétlenül víz mellé telepíteni a pumpákat, de kisebb lesz a teljesítményük, mint a száraz területen.

3. Víztorony. A tárolók megelőzik a száraz hónapokban gyakori vízhiányt.

4. Vízfeldolgozó. Tisztítja és újra felhasználhatóvá teszi a vizet, ezáltal nagy mértékben csökkenti a hiányjelenségeket.

5. Sólepárló. A tengervíz hasznosításához szükséges. Beépített vízpumpa van benne. Meglehetősen drága, de kétszer annyi vizet hasznosít, mint a folyó melletti pumpák.

JUTALMAK. A városod populációjának növekedése különböző ajándékokhoz juttat téged. Ha az ikon aktív, nézd meg mivel leptek meg a városi polgárok!

UTAK. A közlekedési hálózat kialakításához utakra lesz szükség. A választható típusok az idő, a technikai fejlettség függvényei.

1. Út /Road/. A zónákat körülölelő úthálózat biztosítja a város vérkeringését. A víz mellé érve több típusú hidat is emelhetsz, ha akarsz.

2. Országutak /Hiways/. Négyszer akkora forgalmat és terhelést bírnak, mint a "mezei" utak. Pilonok emelik jóval a talajszint fölé, ezért feljárókat kell hozzá csatolni. Nem helyettesítik, hanem kiegészítik az utak funkcióját!

3. Alagutak /Tunnel/. A hegyekben egyszerűbb alagutakat létesíteni. A mérnökök megmondják mennyibe fog kerülni, gondold át megéri-e. Azonos szinten az alagutak nem keresztezhetik egymást!

4. Feljárók /Onramp/. Felhajtók, a különböző magasságban futó utak összekötésére.

5. Buszmegállók /Bus Depot/. Minimum két megálló szükséges a járat beindulásához, de a buszok grafikusan nincsenek külön jelölve. Csökkentik a forgalmat és ezáltal a légszennyezést. Érdemes már a kezdéskor kihagyni a megállók helyét a várhatóan nagy forgalmú helyeken.

VASÚT. A vasúti hálózat létfontosságú, és a legjobb úthálózat mellett is nélkülözhetetlen, mert nem csupán utasok szállítására szolgál. Amennyiben sikerül optimálisan kialakítanod, jelentősen csökkenni fog az utakat terhelő autók száma. Ráadásul az érintett zónák gyors fejlődésnek indulnak, mert a vasúton bonyolódik a teherforgalom java része. Ezért kap központi szerepet az iparnegyedekben vagy például a kikötőben.

1. Sín /Rail/. A vágányok kihelyezése, a rendszer kialakítása alapos tervezést igényel. Próbáld meg úgy, hogy minél több zónát érintsen és szervesen illeszkedjen az úthálózathoz.

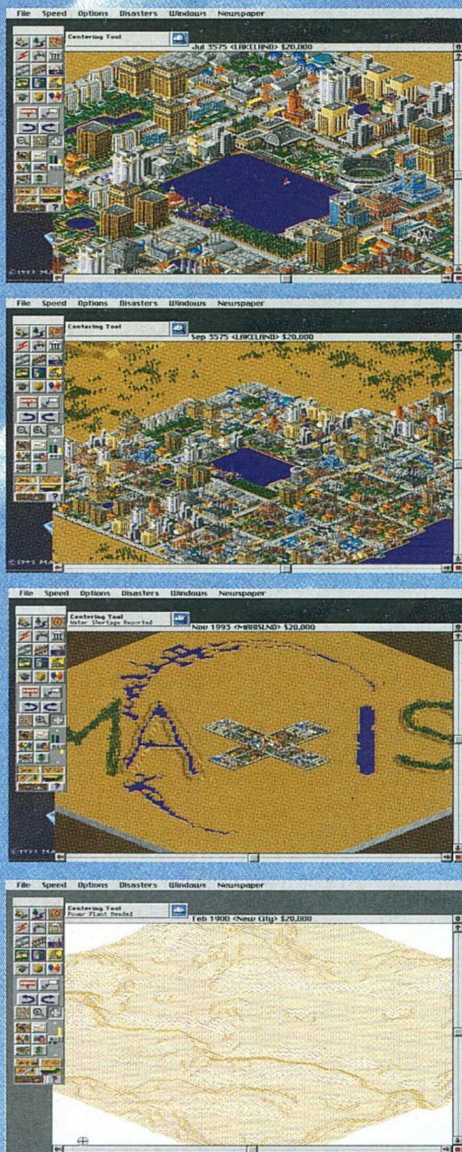
2. Földalatti/Subway/. A kéreg alatti vasút kiválóan alkalmas a már beépült városnegyedek közlekedési gondjainak megoldására. Központi szerepe szinte csak az utasforgalomra korlátozódik.

3. Vasúti állomások /Rail Depot/. A sínek kihelyezése e nélkül természetesen értelmetlen. Minimum kettő kell a forgalom megindulásához.

4. Földalatti állomások /Sub Station/. Mindössze egyetlen négyzetet foglalnak a felszínen, ezért könnyű utólag beépíteni a kialakult városképbe.

5. Csomópontok /Sub--Rail/. Ezek segítségével egységes rendszerbe kapcsolhatod a földalatti és a felszíni vasúti hálózatot.

Természetesen még a Sim City 2000 sem szimulálhatja tökéletesen a valóságot, hiszen nehéz lenne több millió lakos mindennapi utazását grafikusan megjeleníteni. Ha infokat kérsz az utakon, buszmegállókban, vasúti állomásokon, akkor hamarosan kialakul benned az



összkép, hogy is működik ez az egész.

KIKÖTŐK. A vízi- és a légiforgalom lebonyolítói speciális zónát alkotnak. Központi szerepük a kereskedelemben van. Elég borsos áruk van, ezért először csak kisebb területet jelölj ki, de hagyj helyet a fejlesztéshez! A repülőteret lehetőleg a lakónegyedektől távol helyezd el!

Pár szó a zónákról. A zónák sajátos, központi funkciót töltenek be a Sim City 2000-ben. Három fő zónatípus van; a *lakó*, a *kereskedelmi* és az *ipari* zóna. Mindegyiken belül elkülönül a *kis /light/* és a *nagy /dense/* populáció kialakítására alkalmas terület. A "zónásított" területek jól megkülönböztethetők a színes jelölés miatt. A polgárok csak ezeken a területeken fognak építkezni! Eleinte elég nehéz eltalálni a megfelelő arányt és elhelyezést. Mindig gondold el, Te hol élnél szívesen. Biztos nem a gyárak mellett, hanem inkább a kereskedelmi zóna közelében, esetleg szép parkok, tavak mellett... Megfigyeléseim szerint a 6x6 vagy 4x8 alapú, úttal körülvett területek gyorsan és jól fejlődnek.

LAKÓNEGYEDEK. A kijelölt területeken hamarosan megkezdődnek az építkezések. A luxus otthonoktól a templomig, a bérházaktól a kollégiumig mindenféle épületek fognak a magasba emelkedni, de ha nem megfelelő a környék, akkor a lakók éppen ilyen gyorsan el is hagyják otthonaikat! 2-3.000 lakosnál, ezt megelőzendő, kezdd el kiépíteni a vízvezetékrendszert, gondoskodj a víztárolókról is! Persze figyelj oda a rendszeresen megjelenő követelésekre és próbáld meg teljesíteni minden sóhajukat. A leggyakoribb probléma a környezetszennyezés, és a munkanélküliség. Főleg ez utóbbi hatalmas elvándorlást eredményezhet! Az első évtizedben érdemes legalább a lakosság adóját csökkenteni, hogy gyorsabban meginduljon a fejlődés. Mielőtt elfelejteném, ha elkezdted a terület kijelölését, de meggondoltad magad vagy elszúrtál valamit, még menthető, ha nem engedted el a gombot; nyomj egy Shift-et! /Mindenre vonatkozik!/

KERESKEDELMI ZÓNA. Eleinte kisebb területet igényel, hiszen csak a helybéli lakosok keresik fel, de a növekvő város egyre több irodát, bevásárló centrumot, éttermet, stb. igényel majd. Mindig jól megközelíthető legyen! Fejlődését felgyorsítja a kikötők és repülőterek forgalma. Ha az utadat a szomszéd város határáig kivezeted, még nagyobb szerepet kap a kereskedelem, de igazán sok turista vonzásához egyéb látványosságokra is szükség lesz...

IPARI ZÓNA. A kezdetekben sokkal fontosabb szerepe van, mint a kereskedelmi zónának, hiszen itt teremted meg a munkalehetőségeket a lakosok számára. Sajnos erőteljes környezetszennyezéssel és magasabb bűnözési aránnyal kell számolnod.

NEVELÉS. Ennek fontosságát nem kell hangsúlyozni. Ha a *nevelési hányados /EQ/* értéke alacsony, akkor magasabb a bűnözés aránya, gyér az ipar, és kisebb a népességszaporulat. Ha ez az érték magas, akkor sokkal fejlettebb az ipar, és természetesen a lakók szívesebben vállalnak több gyereket. Hogy az iskolák elvégzése után is naprakész legyen a tudásuk, építs könyvtárakat, múzeumokat! Ne várd meg, míg a lakosok követelik a nevelési intézményeket! Épülettípusok: iskola /school/, egyetem /college/, könyvtár /library/, múzeum /museum/.

LAKOSSÁGI SZOLGÁLTATÁSOK. Négy épülettípust foglal magába; a *rendőrséget /police/*, a *tűzoltóságot /fire station/*, a *kórházakat /hospital/* és a *börtönt /prison/*. Ezek költségeit valamint a támogatásod összegét rendszeresen levonják az éves bevételedből.

1. Rendőrségek. Csökkentik a bűnözést és növelik a hatáskörzetükben lévő terület értékét.

2. Tűzoltóság. Szintén értéknövelő és problémahelyzetekben létfontosságú. A polgárság megköveteli a biztos tűzvédelmet.

3. Kórházak. Tulajdonképpen ez fedi a teljes egészségügyi ellátást. Egy kórház 25.000 polgárt képes ellátni maximális éves támogatás esetén.

4. Börtön. Minden rendőrőrsön van egy kisebb fogda, ezért börtönre csak magas bűnözési hullám esetén van szükség.

SZÓRAKOZÓHELYEK. Kettős funkciót töltenek be. Egyrészt biztosítják a mindennapi kikapcsolódást, másrészt a szomszéd városok polgárait is idecsalogathatják. A turizmus jó hatással van a kereskedelemre. Mindegyik típus növeli a terület értékét és a lakónegyedek növekedési ütemét.

1. Kis park. A lakónegyedekbe szoktam tenni, hamar luxus házak épülnek köré.

2. Nagy park. Gyorsan, jól megközelíthető helyre tedd, jobb ha több van egymás mellett.

3. Állatkert. Én már nem vagyok oda a ZOO-ért, de a gyerekek kedvelik. Gondolom így van ez a Sim családokban is.

4. Stadion. Nagy tömegeket mozgat meg és ugrásszerűen növeli a lakónegyedek fejlődését, függetlenül attól, hogy nem szabad a közvetlen közelükbe helyezni. Alapításkor választhatunk öt sport közül /football, baseball, soccer, cricket, rugby/.

5. Csónakház. Jobb nevet nem találtam ennek a tengerparti létesítménynek. A legkedveltebb hely a sportolni és kikapcsolódni vágyóknak. Megéri a pénzt. Növeli az idegenforgalmat!

TÁBLÁK. Elnevezhetsz bármit városodban; utcákat, tereket, épületeket és csomópontokat. Válaszd ezt az ikont, majd klikkelj a kívánt pontra és adj nevet neki. Érdemes elnevezni a fontos csomópontokat, mert a legtávolabbi nézetből is olvashatók.

INFORMÁCIÓ. Bármiről kérhetsz adatot, így fontos információkhoz juthatsz. Például a múzeum látogatottságáról, az utak forgalmáról és mindenről, ami érdekel.

A soron következő öt ikon a térképfunkciókat szabályozza. Forgatás, zoom oda-vissza és középpontbaállítás. Csak próbáld ki, menni fog, én most helyszűke miatt nem taglalnám.

TÉRKÉP. Két módon nyitható ez az ablak; ideiglenes vagy állandó időre. /Elérhető a Windows menüből is./ Ha nyomvatartod a gombot és "kihúzod" a helyéről az ablakot, akkor nagyobbra nyithatod és fontos információkhoz juthatsz a zónákról, az utakról, az energia és az vízellátásról, a növekedési ütemről, a bűnözésről, rendőrségek és tűzoltóságok munkájáról, a föld értékéről, a környezetszennyezésről stb.

GRAFIKONOK. Ez is két módon nyitható, mint az előbbi és rengeteg grafikont találhatsz benne. Jó tallózást köztük!

POPULÁCIÓ. A már megismert módon lapozgathatsz benne. A városi polgárokról kaphatsz itt adatokat /népesség, egészség, nevelés/. Jobb helyet nem találtam, ezért itt írnék egy fontos újdonságról. Amikor a városod populációja eléri a 60.000 lakost, lehetőséged nyílik arra, hogy **KATONAI BÁZIS**t létesíts. Amennyiben a válaszod igen, a kormány létrehozza a zónát az általa kiválasztott területen. A katonai bázisok típusai: *hadsereg /army/, flotta /navy/, légierő /air force/, lőszerraktár /missile silo/* és *haditengerészet /naval base/.* Ez utóbbi csak akkor épülhet, ha van tengerpart. Ezek katonai bázisok jelenléte növeli a kereskedelmet, csökkenti a munkanélküliséget, de emelheti a bűnözési arányt és gondokat okozhat a közlekedésben. Ha mindezek megfontolásával beleegyezel a kiépítésbe, akkor a szirénánál ezentúl katonai egységek kiküldésére is lesz lehetőséged. Ezek különösen jó szolgálatot tesznek,

ha monster támad a városra! Még valami, a lőszerraktárak a legkevésbé kívánatos létesítmények, nagyobb kárt okozhatnak a városodnak, mint egy esetleges szörnynek...

IPAR. Adatok a különböző iparágak arányáról, az ipari adóügyekről és a követelésekről.

SZOMSZÉDOK. A SimCity 2000-ben kapcsolatot teremthetsz a szomszéd városokkal, fellendítve ezzel az ipart és a kereskedelmet. Érdemes megnézned melyikkel érdemes először kapcsolatot teremteni, mert semmi sincs ingyen...

KÖLTSÉGVETÉS. Ha a menükben nem állítottad be az Auto-Budget-t akkor ez az ablak automatikusan bejelentkezik minden januárban, de év közben is, bármikor elérhető. Nagyon fontos, hogy itt jól kiismerd magad, menjünk sorról sorra.

1. Property Taxes. A zónák adózási százalékának átlagértéke, minimum 0 %, maximum 20 % /!!!/. Ha a sor végén lévő könyvre klikkelsz, lehetőséged lesz az egyes zónák százalékait külön beállítani. Általában az ipari vagy a kereskedelmi zóna nagyobb adóterheket visel el, mint a lakosság. Ha nehezen indul fejlődésnek bármelyik típus, érdemes az adószázalékot csökkenteni, majd csak lassan, évről-évre növelni a terhelést.

2. City Ordinances. Több terület áttekintésére lesz lehetőséged, ha fellapozod a könyvet. Az otthontalanok menedékeitől a városszépítésig, a drogellenes kampánytól az ingyenes orvosi ellátásig bármit támogathatsz, ha pénztárcád engedi. Sőt néhány bevételi forrást is aktiválhatsz itt /kereskedelmi forgalom, szerencsejáték, parkolási bírság/. Logikusan átgondolva rájössz mi mit befolyásol /bűnözés, föld értéke stb.

3. Bond Payments. Klikk a könyvre. Itt vehetsz fel *hitelt /Issue Bond/* meghatározott kamatra. Megtekintheted mennyire vagy *eladósodva /Show Bonds/.* És visszafizetheted a kölcsönt */Repay Bond/.* Ha a város értéke alacsony, nem vehetsz fel kölcsönt, hiszen az a fedezet, de ha magas, akkor többször 10.000 $-t is felmarkolhatsz. Persze a kamatokat évről évre fizetni kell, ezért nem mindegy milyen százalékra veszel fel kölcsönt. Néha érdemes a nagyobb beruházásokkal 1-2 évet várni. Ha rám hallgatsz és nagyon ügyes vagy, akkor nem veszel fel hitelt!

4. Police Department. 0-100-ig állíthatod be, hogy milyen százalékban támogatod az állomások költségvetését. Ettől függ majd a hatékonyság. Egy őrs éves költsége 100$.

5. Fire Department. Ld. 4. pont.

6. Health & Welfare. A kórházak költségei, 75$/kórház.

7. Education. Az iskolák /25$/ és egyetemek /100$/ költségei.

8. Transit Authory. A közlekedés, az úthálózat nem kis terheket ró a város kasszájára, de ha nem támogatod maximálisan akkor komoly dugók alakulhatnak ki a sorozatos meghibásodások miatt.

Már csak néhány ikon van hátra, tartsatok ki! Ezeken azt választod ki, mit akarsz látni és mit nem. Vonatkozik ez *1. az épületekre, 2. a táblákra, 3. az infrastruktúrára, 4. a zónákra* és 5. a *talajszint alatti építményekre.*

HELP. Mindenről kaphatsz hasznos infot, ha nyomva tartod a Shift gombot, és kijelölöd amit akarsz.

Végül, jobb oldalon van egy spéci kis kijelző, ahol láthatod, milyen további zónákra van szüksége a városnak a megfelelő fejlődéshez. Ez a mutató nem azonnal reagál az új kijelölésre, néhány hónapot várnod kell!

MENÜK: FILE. Töltés, mentés, scenariók. Ez utóbbiakról pár szóban. Minden küldetés egy elég nagy gondban levő városban "játszódik". A megnyerés feltételeit előre közlik, meghatározott időre, meghatározott nagyságú populáció létrehozása, a város helyreállítása stb. Van köztük valós, megtörtént katasztrófa is. Mindegyik scenario megnyeréséhez profinak kell lenni, ha létre tudtál hozni egy párszázezer lakosú várost, amely életképes és problémamentes, akkor menni fog.

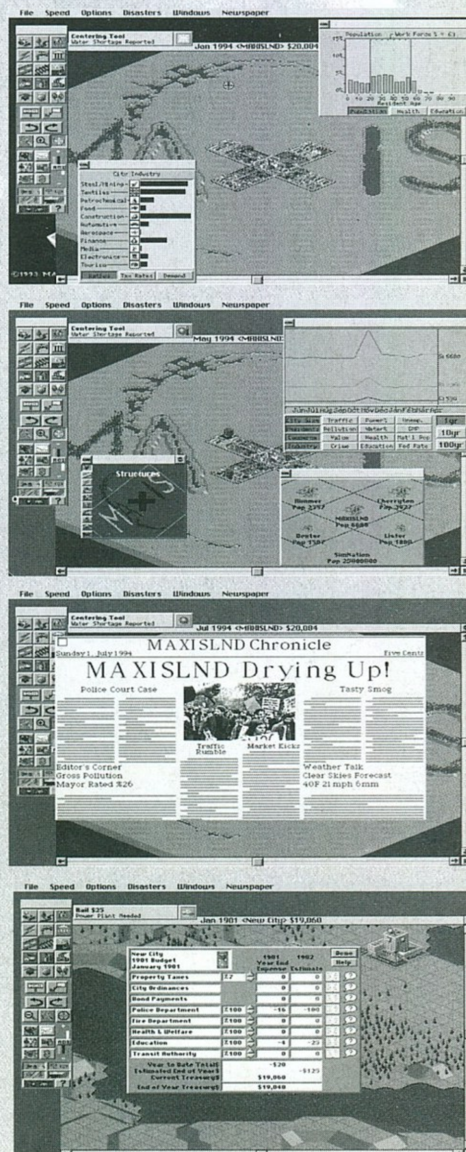
SPEED. Három fokozat van, ki-ki ízlése szerint választhat.

OPTIONS. *Auto-Budget.* Automatikusan a következő évben is azonosak az adózási feltételek. NE kapcsold be! *Auto-Goto.* Vészhelyzetben a helyszínre kapcsol. Jó. *Sound* és *Music.* El lehet hallgatni, de nem nagy durranás. Ha kikapcsolod, akkor talán egy kicsit megtáltosodnak a lassúbb gépek, persze csak magukhoz képest. *DISASTERS.* Itt megtalálsz mindent ami csak egy város elpusztításához kell; tűzvész, árvíz, repülőszerencsétlenség, tornádó, földrengés és egy szörnyecske. *No Disasters*: ha aktív, akkor az 50 év után elhalálozó erőművek miatt nem kell állandóan az újságokat bújnod, mert automatikusan vesz helyette egy újat. A gond csak akkor kezdődik, ha nincs rá zseton...

WINDOWS. Itt ugyanazokat az ablakokat nyithatod meg, amelyekkel az ikonoknál már lefárasztottalak. Ugye nem baj, ha nem kezdem el újra?!

NEWSPAPER. Ez tök buli. Mindenféléket lehet itt olvasni; pl. a mutáns kígyókról, békákról és egyéb házi kedvencekről, a Szabó család gondjairól, a közelgő tornádóról, a város dolgairól, az időjárásról stb. Nem kis feladat a hírekből kimazsolázni a fontos tudnivalókat, mégis jó ha átlapozol néhányat a helyi újságok közül. Jól fogsz szórakozni... Subscription: a választott újság évente kétszer automatikusan bejelentkezik. Extra!!!: csak a fontos eseményt, felfedezést tartalmazó lapokkal fognak zargatni.

Mindent átböngésztem veletek, ami kimaradt az már nem fér ide, de levélben szívesen válaszolok az intim kérdésekre, mármint a Sim City 2000-rel kapcsolatban. Nagyon jó ez a program, de nem juttat gyors sikerélményhez, viszont az unalmas is lenne. Még a Settlers mániámból is ki tudott rángatni jó néhány napra!



Remélem lesz AGA verzió és akkor nem csak a szomszédban /egyébként kösz Dénes!/ álmodhatok egy szép új világot!

Lily

P.S.: Hosszasan vajúdtam, vajon szabad-e politizálnom ebben a cikkben. Igaz nem igazán értek a dologhoz, mégis nap mint nap találkozom a helyes és a helytelen politikai döntések következményeivel. Úgy gondolom, mindegyik befolyásos politikai vezetőre ráférne egy néhány hetes, kötelező "SimCity2000 tanfolyam"...









Ismeritek Sid-et az egeret és Al-t a kövér macskát? Neeem? Hát sürgősen ajánlom, hogy ismerkedjetek meg velük, mert a közeljövő toplistáin és számítógépes játékokkal foglalkozó helyeken sokszor elő fognak fordulni. Az Inredible Machine-re gondolom nagyon sok PC-s emlékszik még, azt a játékot nehéz lenne egyhamar elfelejteni, hacsak nem jön valami jobb. Például az Incredible Toons. Szavakkal elég nehéz leírni azt az érzést, amikor az ember leül a program elé és elkezdi bószen rakosgatni kifelé a tárgyak sokaságát a képernyőre, miközben kellemes hangok kígyóznak elő a hangszórókból. Szóval skacok piszok jó lett a folytatás.

A játékban összesen 100 pálya található, mely 100 pálya 4 nehézségi szintre van osztva. Sima, lezárt és duplán lezárt pályákkal fogunk találkozni. A lezárt pályákhoz csak a szint teljesítése után, míg a duplán lezárt pályákhoz a teljes 90 sima és egyszeresen lezárt pályák teljesítése után férhetünk hozzá. A 4 szint a következő pályákat tartalmazza:

- **Cake Walk** - 30 sima pálya, gyakorlatilag ez a gyakorló szint.
- **All Brawn, No Brains** - 15 sima és 5 lezárt pálya, már egy kicsit nehezebb színvonalon.
- **Really, Really Hard** - 15 sima, 5 lezárt és 5 duplán lezárt pálya, ezek már nagyon nehezek.
- **Looney Bin!** - 15 sima, 5 lezárt és 5 duplán lezárt pálya, mindez az őrület határán.
- **Hometoons** - a saját tervezésű pályákon játszhatunk itt.

Nem árt, ha végigjátszuk a kezdő 30 pályát, mert később igen nagy meglepetések érhetnek minket, ha ezt nem tesszük meg. Minden egyes pálya elkezdése előtt egy kis instrukciót kapunk, hogy mi is lesz a feladatunk a pályán. Belépve a pályára, a bal oldalon két kis ikont láthatunk. A bal oldali indítja el a történéseket, míg a jobb oldali kapcsolja be a menüt, melyet majd később ismertetek. Az ikonok alatt láthatjuk az aktuális pályán rendelkezésünkre álló tárgyakat, valamint azt, hogy az aktuális tárgyból hány darabot használhatunk. Természetesen nem minden tárgyat kell felhasználnunk az adott pályához, vannak felesleges, sőt kifejezetten figyelemelterelő tárgyak is. Ugyanez igaz különben a középső részre is, ahol a "gyárilag" beépített tárgyakat láthatjuk, melyek ráadásul nem is helyezhetők át máshova. Nem kell feltétlenül mindent felhasználnunk a képernyőről. A felvett tárgyakat bárhova le tudjuk rakni, ahol nincsenek áthúzva egy piros kereszttel. A kirakás után még különféle dolgokat tudunk művelni velük, ezeket az ikonok táblázat tartalmazza. A tárgyak között akad néhány különleges is, ezek egy része a beállítási lehetőségek miatt extra, másrészt pedig azért, mert Sid vagy Al másként viselkedik a közelükben. Erre a kérdésre még visszatérek a cikk végén. A képernyő jobb szélén találhatjuk a menüsort. Ebben a következőket találhatjuk meg:

- **Little Roman Dude** - átlépés a HomeToons játékszerkesztő részbe.
- **Piggy Bank** - a különböző más pályákra való átlépést biztosítja, a filmszalagok állapota mutatja, hogy sikerült-e már megoldanunk a pályát.
- **Clapper** - a pálya elején közölt információt láthatjuk ismét.
- **Honker** - a dudával beléphetünk a zene hallgatató részbe, ahol is beállíthatjuk a számunkra kedves zeneszámot a program által felkínált 30 lehetséges közül, vagy éppenséggel az effektekben óhajtunk gyönyörködni, de ha egyik sem, akkor szimplán kikapcsolhatjuk a zenét.
- **Nuke-a-Toon** - lerobbantja a pályáról az összes kitett építőelemet.
- **The End** - a játék befejezése.

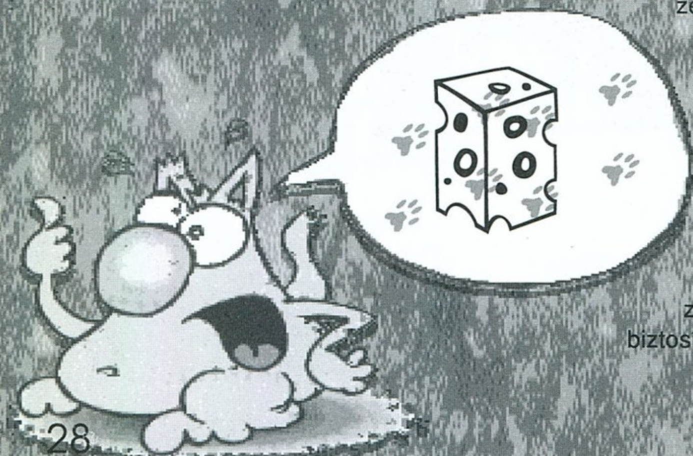
A pályaszerkesztő részben egy új menü elemmel ta- lálkozhatunk,

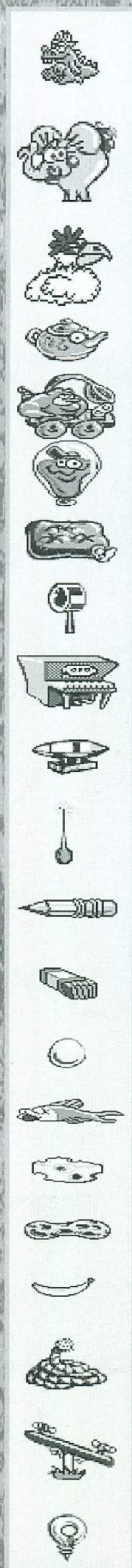


mely a Check List névre hallgat, és az összes tárgyat felsorolja.

Barátainkra főleg a kedvelt élelmiszerek vannak nagy hatással, így Sid mindig elindul a sajt, illetve a rágógumi felé, és Al sem veti meg a döglött halat. Ha mászkálásuk közben létrával találkoznak, akkor minden esetben felmennek rajta, a barlang nyílásba pedig mindig bemennek. Egyébként pedig automatikusan balra indulnak el. Nagyon sok örömteli órát fogunk eltölteni e nagyszerű játék mellett, egyre azonban figyeljünk oda, mégpedig arra, hogy néha a legegyszerűbb mód kínálkozik arra, hogy megoldjuk a pályákat. Jó szórakozást kívánok ehhez a kiváló játékhoz!

Bear™





Bik Dragon - Ha megérinti valami, akkor tüzet fúj ki. Használhatjuk a bomba meggyújtására, a teakancsó melegítésére, a ballon emelésére vagy Sid és Al meggyújtására. Bikre nincs hatással a gravitáció.
Eunice Elephant - Ha megijed, akkor ordít egy nagyot, majd elkezdi szívni a levegőt. A gravitáció nincs rá hatással. Kedvence a mogyoró.
Hildegard Hen - Ha valamit a fejére ejtenek, akkor tojik egy tojást. A gravitáció nincs rá hatással. A tojások számát befolyásolni tudjuk.
Teapot - A Bik Dragonnal, vagy a hajszárítóval kell felmelegíteni, melynek hatására a gőz átrobog a képernyőn.
Ratapult - Amikor Phil Rat a rossz fiú összeütközik valakivel, akkor köveket lövöldöz a katapulja segítségével. A kövek számát beállíthatjuk.
Balloon - Egy sima ballon, mely gázzal van töltve. Nagyon sok alkalmazási területe van.
Air Mattress - Matrac, mely segítségével a rádobott nehéz tárgyak fel-le pattognak.
Magnifying Glass - Sid a nagyítón keresztül szörnyszülöttnek látja Al-t, és ijedten elszalad.
Piano - Arra szolgál, hogy a különböző tárgyak és élőlények fejére ejtsük és kivárjuk a reakcióikat. A kötéllel kombinálva igen érdekes hatásokat érhetünk el.
Anvil - Sid használja arra, hogy nemes egyszerűséggel Al fejére ejtse. Hatása hasonló, mint a pianínónak.
Hat Pin - Kiváló eszköz a léggömb kipukkasztásához, valamint Sid és Al szurkálásához. Négy irányt állíthatunk be.
Pencil - Egy nagyszerű fegyver a Toon armadából. Ejtsük Sid fejére, vagy rakjuk le Al elé és nézzük meg mit művelnek egymással.
Bubble Gum - Mindketten nagyon szeretik a rágógumit, azonban nagyon érdekes hatása van rájuk, főleg Sid-re.
Egg - Igen, ez egy tojás. Általában valakinek a fejére esik, így nem valami pozitív a szerepe a játékban.
Fish - Egy hal, mely igen csak megdöglött, bár ettől még Al szívesen megeszi.
Chesse - Sajt, mely mint tudjuk az egerek nemzeti eledele.
Penaut - Egy kis mogyoró, ha épen akarjuk tudni, akkor ne helyezzük holmi elefántok közelébe.
Banana - Szintén nemzeti eledel, de mindkét főhős előszeretettel fogyasztja.
Rope - Egy szimpla kötél, mellyel dolgokat lehet összekötözni, úgy hogy a végén még Gordiusz is csak a fejét vakargatná.
Tetter-Totter - A libikóka mindnyájunknak kedvenc játéka volt, itt is sok kellemes dologra használhatjuk fel. Mindkét végére kötelet tudunk erősíteni.
Eye-hook - Egy sima rögzítő gyűrű, mely a kötelek fix rögzítésére használjuk valamely szilárd dologhoz.



Scissors - Egy hatalmas olló, mely általában a kötelek elvágására szolgál.
Pulley - Egy csiga. No nem kakaós, hanem kötélvezető. Több áttételt is készíthetünk vele.
Pistol - Hatalmas mordály, elsütve egy lövedéket lő ki magából.
Lunch Whistle - Ebédjelző síp. Sid és Al mindig megáll ha meghallja ezt a sípot.
Trap Door - Ha egy kötéllel megrántjuk a kart akkor a tartalma leesik róla.
Belt - Egy ékszíj, mely segítségével a meghajtandó eszközöket tudjuk üzembe helyezni, persze csak, ha rendelkezünk valamiféle erőgéppel.
Conveyor Belt - Egyszerű futószalag, mely a ráeső dolgokat továbbítja.
Gears - Fogaskerék, több összerakásával nagyon érdekes dolgokat művelhetünk.
Cliff Ant - Rendületlenül dolgozó hangya, ki meghajtásként alkalmazhatunk.
Chow-Man Motor - Ha a tálkába élelmet rakunk akkor elindul és ezzel meghajtja a futószalagot.
Electric Switch and Outlet - Elektromos kapcsoló és a hozzá tartozó 2 konnektor, az elektromos készülékeket csak ilyen segítségével üzemeltethetjük.
Vacuum - Porszívó, mely a játékban nem a port hanem inkább a különböző tárgyakat képes eltéríteni eredeti irányuktól.
Hair-Dryer - Nagyon sok wattos hajszárító, mely mindent elfúj az útjából.
Timer - Időzített apróság, mely a beállított idő után ellöki a kéz előtt található dolgokat.
Up/Down Counter - Egy számlálószerkezet, mely az egyik végén lefelé, míg a másik végén megérintve felfelé számol.
Thumpulator - Egy elmés szerkezet, mely a ráejtett tárgy függőleges energiáját vízszintessé alakítja át.
Electro-Ramp - Elektromos rámpa, mely ha át halad rajta valami, akkor megváltoztatja az irányát.
Message Machine - Egy programozható tábla, ahol különböző betűket rejthetünk el.







Trans-Roto-Matic - egy nagyszerű masina, mely az egyik végén lökésre, míg a másik végén húzásra reagál, és teker egyet a középső fogaskeréken.
Skeleto-Bobbin - Egy morbid csontból készült kéz, mely kiválóan alkalmas a kötelek húzkodására.
Ball Bomb - Szimpla bomba, amivel nagyon hamar megismerkedünk a játékban, Bik Dragon tudja begyújtani.
Worl War II Bombsell - Nagyon veszélyesnek kinéző valami, azonban általában főhőseink maximum egymás fejére ejtik rá.
Dust Bunny - Különböző reakciókat kiváltó porcica.
Rock - Egy kis masszív szikla, mely mindig valamely szerencsétlen főhősünk fején köt ki.
Ball-O-Yarn - Pattogó fonalgombolyag, mely különböző reakciókat vált ki Sidből és Alból.
Bob Baseball - Egy beszélő fej, melyet baseball labdának használtak.
Soccer Ball - Jobban pattog mint a baseball fej.

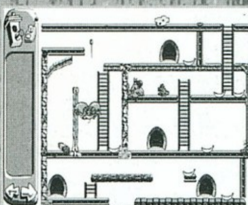
Beach Ball - A legjobban pattogó strandlabda.

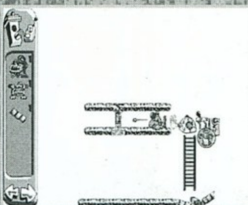
Marble - Márvány golyó, mely kényelmesen követi a gravitációt.
Ball Bearing - Nem nagyon pattogó, de nehéz labda.
Striped Super Ball - Nagyon gyors és nagyon pattog.
Dinky Blue Ball - Normális, labda módjára viselkedő labda. Különösen Al fején.
Small Super Ball - A Super Ball kisebb változata.
Ladder - A felmászás egyetlen módja a játékban, mindketten nagyon kedvelik.
Tunnel - Alagút, melynek ki és bejáratát is el kell helyeznünk.

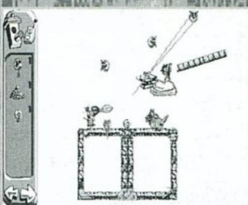
Rug - Egy nagyszerű csapda, melybe csak Al esik bele a súlya miatt.
Wall-O-Steel - Nagyon szilárd fal, melyet a bombák sem tudnak átütni. Korlátlanul nyújtható.
Wooden Wall - Fából készült fal, hasonló az előzőhöz.
Rock Wall - Természetesen a szikla is kiváló építőanyag.
Log Wall - Kevésbé csúszik, mint a vas, de jobban mint a kő.
Vertebrae Wall - Olyan mint az előző falak, de kevésbé csúszik.
Dog Bone Wall - Kutyacsont, csak ne jöjjön érte a gazdája.
Candy Cane Incline - Csíkos rámpa.

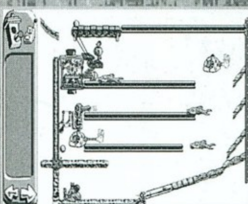
Tile Roof Incline - Nem nagyon csúszós rámpa.
Thatched Straw Incline - Hasonló az előzőkhöz, csak nagyon csúszós.
Stone Incline - Sziklából készült rámpa.
Vertebrae Incline - Hiába, a csont nagyon sok helyen felhasználható.
Crack Bone Incline - A csontrámpák egy másik fajtája.

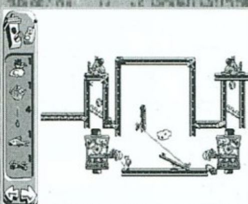






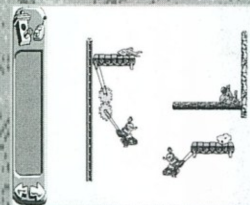






Jelölő ikonok:

Turtle - segítségével a tárgyat tudjuk jobbra balra forgatni.
Dog - a tárgy fel-le forgatására szolgál.
Spring - a tárgy lefelé való megnyújtására szolgál.
Flower - a tárgy felfelé való megnyújtására szolgál.
According - méret változtatása balra.
Worm - méret változtatása jobbra.
Toilet - a tárgy visszaküldése a tárolóba.
Computer - a különleges tárgyakon itt lehet különféle beállításokat eszközölni.



Különleges tárgyak:

Számláló: a kiindulási állapotot lehet rajta beállítani, azt, hogy mennyit mutasson kezdéskor.
Visszaszámláló: a késleltetési időt lehet beállítani rajta.
Banán: a banán állapotát lehet beállítani (banán vagy banánhéj).
Pisztoly: a tárban lévő golyók számát lehet szabályozni.
Tyúk: a tojandó tojások számát állíthatjuk.
Tábla: a kiírandó betűt lehet kijelölni.
Katapult: az ellövendő kövek számát állíthatjuk be.



UNNECESSARY ROUGHNESS™

AL MICHAELS PLAY-BY-PLAY

Nagy keletje van mostanában a sportjátékoknak, sőt mintha különösen nagy érdeklődés mutatkozna a rögbi irányában. Aki végignézi az előző félév sportjáték kínálatát, az igen sok hasonló programot fog találni. Most éppen az Accolade programozói gondolták azt, hogy nem ártana megjelenni a piacon ismét egy amerikai focival, lássuk mit sikerült alkotniuk.

A játék elején egy igen szépen kidolgozott intro-t találunk, a bevillantott digi képek, majd az ezt követő vektor elég színvonalasra sikeredett. A főmenübe érve a következőket választhatjuk:

- Single Game

Egyszerű játékot választva egy sima mérkőzést tekinthetünk meg. Legelőször is a látogató és a hazai csapatot kell kijelölnünk. A csapatok kijelölése után a beállított nehézségi foktól függően tudjuk állítani a különböző opciókat. A legkülönfélébb dolgokat állíthatjuk itt, ezekre hamar rá lehet jönni, így nem írom le őket. Ha a csapatkijelölés kész van, akkor a csapaton belül is válogathatunk egy kicsit, hogy mely játékosok játszanak, azonban a játékosok pozícióját nem változtathatjuk meg. Ha úgy gondoljuk, hogy sikerült kiválasztanunk az ideális csapatot, akkor a következő lépés az lesz, hogy a követendő taktikát kell kijelölnünk. Ez a pont az, ami többet nyújt az eddigi programoknál, az alkalmazott megjelenítési mód nagyszerű, pontosan lehet követni, hogy az éppen alkalmazott taktikánál hogyan is mozognak majd a játékosaink. Itt is rengeteg beállítást végezhetünk el, mielőtt kijelöljük a nekünk szimpatikus formációt. Az Options pontban az alkalmazott viselkedést (agresszív, konzervatív stb.) állíthatjuk be, a Statistics pontban a különböző statisztikákat nézhetünk meg a játékról, a substitutions pontnál a játékosok elhelyezkedését állíthatjuk be, míg a Timeouts pontnál a maximum 3 időkérésről dönthetünk. Ezekután már kezdődhet is a játék, melyben nem fogunk csalódni.

A Game Options pontban rengeteg beállítást találhatunk, melyek segítségével jelentős mértékben befolyásolni tudjuk a játék menetét, lássunk ezek közül néhányat:

-- *Field Details* - a kijelzés finomsága, a pálya jelzéseit és a számokat tüntethetjük el ha kedvünk tartja.

-- *Overhead View* - felülnézeti mód be, illetve kikapcsolása

-- *Game Speed* - 5 fokozatban állíthatjuk a játék sebességét

-- *Huddles* - az indításkor gyűljenek-e a csapatok

-- *Near Goal Post* - a kapu láthatóságának beállítása

-- *Referees* - a játékvezető be, illetve kikapcsolása

-- *Stadium* - stadion be, illetve kikapcsolása

Lehetőségünk van arra, hogy a lejátszott mérkőzést újra lepergessük a Replay funkció segítségével. A játékot felvevő kamerával mindenféle trükköt meg tudunk valósítani.

- Season Play

Mindenféle sportjáték ilyenkor válik érdekessé, amikor elérkezik a fordulókból álló bajnokság lejátszásának lehetősége. Nos, most sincs ez másképp. A játékban csak egy tornát játszhatunk végig, mely mily érdekes Accolade League névre hallgat. A bajnokság gyakorlatilag megfelel a sima játékok halmazának. A meccseket heti bontásban rendezik meg és a meccsek nem közmérkőzésben, hanem kieséses formában zajlanak. A program itt is rengeteg lehetőséget kínál a beállításokra, valamint nagyon sokféle statisztikát olvashatunk el az elért eredményekről.

- The Construction Set

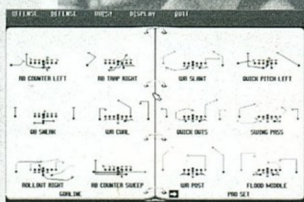
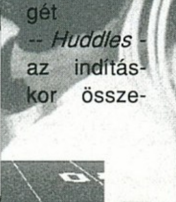
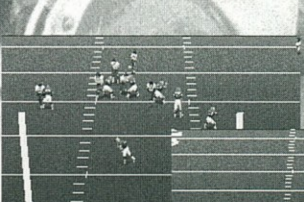
Egy nagyszerű lehetőséget kapunk itt arra, hogy megtervezzük a saját játékunkat a csapatok és a játékosok kijelölésétől kezdve egészen a pálya megtervezéséig. Egyszerűen már fantasztikus, hogy miket műveltek a programozók ebben a menüpontban, komolyan mondom ritkán találkozik az ember egy ilyen gondosan kivitelezett, minden apróságra kiterjedő megvalósítással. Természetesen, mint nagyon fontos rész itt is szerepel a csapat stratégiájának és felállásának tervezési lehetősége, a megvalósítás úgy gondolom minden igényt kielégít.

- Practice Field Goals

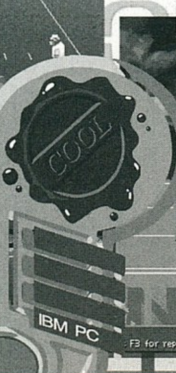
Utolsó pontként ezt a szintén remek lehetőséget ajánlom olvasóink figyelmébe, ahol is egy kis gyakorlási lehetőséget kapunk a programtól. Több dolgot is gyakorolhatunk itt, a teljes játékmenetet áttekinthetjük, az éles küzdelem veszélyei nélkül.

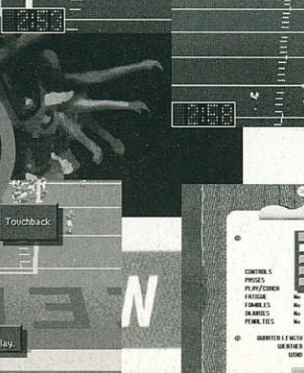
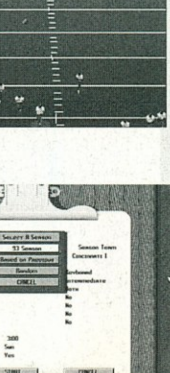
Nagyon jól sikerült szerintem a program, a sportjátékok kedvelői, de főleg a rögbi szerelmesei valószínűleg nagyon sok órát fognak eltölteni a monitor képernyőjére szegezett pillantásokkal.

Bear™



Sins of the Fathers



2. rész

Szóval, ha jól emlékszem, ott hagytam abba a múltkor, hogy egy kis illegális, és tökéletesen erkölcstelen bizonyítékszerzést hajtottam végre. Bár nem vagyok épp gyenge idegzetű, ez a kis móka mégis felizgatott egy kicsit. Úgy döntöttem, elmegyek, sétálok egy kicsit a kedvenc parkomban.
Épp békésen bandukoltam, mikor veszett káromkodásra lettem figyelmes. Egy festő frissen készült remekművét befújta a szél a központi szobor kerítésén belülre. Természetesen, miután jól kiröhögtem magam, úgy döntöttem, nem árt, ha szerzek magamnak egy művészismerőst: segítek neki. Naná, hogy az én kezem is túl rövidnek bizonyult. Ellenben itt van ez a kölyök, aki már órák óta egyfolytában a cipőtalpát veri a földhöz. Eléggé elfáradhatott már ebben a foglalatosságban, úgyhogy biztos szívesen látna némi harapnivalót.





Pénz persze egy szál sem volt nálam, csak egy vásárlási utalvány, amit előrelátóan reggel kivettem a kasszából. Némi rábeszélés után a hotdogárus (legalábbis azt hiszem valami olyasmi volt, azon néhány gyanús külsejű dolog alapján, amit nem túl nagy odaadással árult) át is adott egyet muzeális értékű izéiből. Ezzel aztán egy életre magamhoz láncoltam a szteppelő törpét, aki hálából megszerezte nekem a festményt.
Mondanom sem kell, a képet azonnal visszaadtam a gazdájának, hiszen ha el akartam volna adni ezt a gusztustalanságot, még lecsuktak volna közerkölcsrombolásért. Művészem azonban nagyon boldog volt, hogy visszakapta elveszettnek hitt aranyoskáját. Olyannyira, hogy kijelentette: Kösz.
Hmm. Ha már egyszer ilyen iszonyatosan nagy segítség voltam neki, talán lenne egy mód, amivel ő is leróhatná a hálaját. Mi lenne ha... De nem, ez biztos nem menne. Vagy mégis? Áh! Fenebele.
- Hé, öregem! Mondd csak, nem akarsz segíteni nekem egy kicsit?
- Nos, ha már egyszer ilyen szépen kérsz...
- Arról lenne szó, hogy én összeszedtem egy jel pár részletét, de fogalmam sincs, hogyan is nézhet ki az egész összeállítva. Mivel te úgyis rajzoló, vagy mi lennél, gondoltam, megpróbálhatnád valahogy összevágni őket.
- Nos, megpróbálni megpróbálhatom. Mutasd csak, miről lenne szó!
Átadtam neki a rendőrségtől szerzett, és a saját készítésű Voodoo rajzolatot.
Némi vizsgálódás után úgy döntött, ebből ki lehet hozni valamit, de legkorábban másnapra készül el vele. Hát akkor, see yah tomorrow.
Máris sokkal jobban éreztem magam. Olyannyira, hogy még jobban akartam érezni, így hát úgy döntöttem, felkeresem szívem legújabb választottját, Miss Gedde-t. Ah, igen, Malia. Micsoda gyönyörű nő! És még gazdag is!!! Muszáj, hogy az enyém legyen. Hát akkor, irány a Gedde rezidenciába. Well, nem semmi kis viskóban lakik, az már egyszer biztos. Már kívülről is látszik, hogy legalább húsz szobában szorong a kis drága. Lássuk, nem magányos-e véletlenül.
Puff neki! Hát persze, hogy egy fickó nyitotta ki az ajtót! Ráadásul úgy néz ki, mint egy komornyik. Hoppsz! Hiszen ez az is. Öööö... Hát, ez ciki.



- Jó napot, mit óhajt?
- 'Napot. Miss Gedde-del szeretnék beszélni.
- Sajnálom, az úrnőt csak hivatalos ügyekben lehet zavarni.
- Hidd el, ez a leghivatalosabb, amit valaha is láttál.
- Khm. Láthatnék esetleg erre valami bizonyítékot?
Na, bamm. Itt a vége, fuss el véle. Pedig még csak be sem jutottam. Azaz... Hát persze! Mire is használhatnám szerencsétlen Mosleytől "kölcsönvett" rendőrigazolványt?
- Nos, ez tán csak elég ok..."
- Rendben van, kérem várjon egy percet!
Rövidesen már a nappaliban ücsörögtem és Malia nagy bevonulására vártam. Rövidesen meg is érkezett. Még szebb volt, mint amilyennek a kocsiban láttam. Az a testhezálló ruha! Azok a szemek! A haja! Az egész mindenség! Félelmetesen szép volt. Be is indult a hírhedt-híres "nőszerző gépezet". Először csak néhány érdektelen apróságról kérdezgettem, majd a témára tértem:



- Mondták már magának, hogy gyönyörű szemei vannak?
- Nos, detektív, nem hiszem, hogy ez túlságosan a témához tartozna.
- Talán valóban így van, de nem bírnék a szemembe nézni, ha ezt nem mondtam volna el magának. - Még hogy a szemembe nézni! Hát ez meg már megint milyen marhaság?
- Khm, azt hiszem, ezt igazán nem vehetem rossz néven, főként, hogy maga mondja... - Helyben vagyunk!
- ...De úgy érzem, maga nem az, akinek

kiadja magát.
Hoppá! Ezt talán mégsem kellett volna. - Valóban nem Mosley felügyelő vagyok. A nevem Gabriel Knight, és csak azért jöttem el, mert nehéz lett volna elviselnem, hogy ne lássam többé a tópart után.
- Ez igazán dicséretes, őszinte megjegyzés volt, most mégis arra kell kérnem, távozzon. A komornyik majd megmutatja az utat. Sok szerencsét!
Hogy is szól a mondás? Egyszer hopp, másszor kopp. De legalább egy kis hopp lett volna...
"Úgy tűnik, ma nincs szerencsém a nőknél. Lássuk, mi a helyzet a fiúkkal. Úgy értem... Szóval, jutok-e valamire Mosley-nél... A gyilkosságokkal kapcsolatban. Uh, szegény Mosley! Hiszen még mindig föl van csavarva a hőszabályzó! Nem irigylem az ürgét." De senki ne mondja rám, hogy gonosz vagyok. Belépés előtt normális hőmérsékletre állítottam a légkondit.
Mintha egy kissé morcos lett volna régi iskolatársam. Még szinte be sem léptem, mikor már a torkomnak ugrott, valami kitűzőt követelve rajtam. Ó, hát csak nem a rendőrjelvényre gondol? Milyen szerencse, hogy megtaláltam. Mi lett volna, ha elveszti. Ezért igazán kár volt így ordítania velem. Úgy láttam, ez a pár érv nem hat rá túlságosan, így sürgősen távoztam. Amilyen gyenge a memóriája, másnapra úgy is elfelejti.
Ekkorra már elegem volt a sok rohangászásból. Egy békés helyre vágytam, ahol kifújhatom magam, és senki nem zavar. Például a nagyi házára. Jó volt megint beszélgetni vele. De közben eszembe jutott a ládika, amit a padláson láttam. Felmentem, és újra megvizsgáltam. Ahogy a számlapjára pillantottam, megakadt a szemem a sárkányfejen. Beugrott a vers, amit Ritter könyvében olvastam: Drei Drachen... Három sárkány. Lehet hogy... Elkezdtem forgatni a mutatót. Három órára állítottam be, a sárkányfejet pedig addig forgattam, míg a tizenketteshez nem ért. Elforgattam a kulcsot, és igen! Kinyílt egy titkos rekesz. Egy levelet és egy fényképet találtam. Az előbbit átfutva rá kellett jönnöm, hogy még továbbra sem tudok németül, de egy nevet mégis felfedeztem: Ritter. Nocsak, nocsak. Kérdezzük csak meg róla nagyanyót. Egész érdekes dolgokat tudhatunk meg tőle.
Úgy tűnik ez a nap a nagy felfedezéseké volt. A beszélgetés befejeztével ösztöneimtől hajtva elsétáltam a Voodoo shopba. Épp akkor jelent meg egy idős hölgy a kutyájával, mikor én is beléptem. Éreztem, még fontos lehet a jövőmre nézve. Nem tudtam hogyan, de biztos voltam benne, hogy valamit megtudhatok tőle. Haza is mentem, hogy megkérjem a titkárnőmet, nézzen utána a címének, aztán aludni tértem.
Reggel Grace egy kitépett telefonkönyvlappal, és rengeteg üzenettel fogadott. Köztük szerepelt Mosley sürgető felszólítása, hogy ugorjak be hozzá a PD-re. Kicsit idegesen indultam el, mivel valami letartóztatásról beszélt. (Csak nem a miatt a vacak kis jelvényért?)
Mint kiderült, félelmem alaptalan volt, hiszen csak egy Crash nevű fickót kaptak el, akinek feltehetőleg valami köze volt a Voodoosokhoz. Amilyen mázlim volt, a pasas teljesen be volt gyulladva. Persze nem tőlünk, hanem varázsló barátaitól, így egy szót sem mert kinyögni. Nos, ebből sem lesz nagy ügy.
Ha már egyszer így alakult a dolog, beugrottam az egyetemre, ahol épp most kezdődött el a Voodoo óra. A prof. nagy átéléssel mesélt olyan dolgokról, amikről tudtam, hasznos, ha megjegyzem őket, mégis valahogy egyre fáradtabbnak éreztem magam. Valami mintha... rámtelepedne, és.... Sötétség. Aztán egy kép: egy koporsó. Hangok. Hangok, amik hozzám szólnak és hívnak. NEM!
Ekkor visszatértem a valóságba. Az órának épp vége lett, a prof. pedig visszavonult az irodájába. Illedelmes ember lévén egyszerűen rátörtem az ajtót, és letámadtam a kérdéseimmel.
- ...És tud valamit a Carbit Sans Cor' kifejezésről?
- Igen. A jelentése, kecske szarvak nélkül. A valódi értelme azonban emberáldozat.
Nemsokára hazatértem, hogy a többi üzenettel is foglalkoztam. Először is felhívtam azt a bizonyos Rittert, aki újra keresett. A nagybátyám igencsak izgatottnak tűnt, és megkért nézzem át azt a csomagot,



amit a postával fog küldeni nekem. Hát, ha ő kéri, végül is megtehetem. A következő teendőm Madame Cazaunoux címének kinyomozása volt. Nem túl sok ilyen nevű család szerepelt a telefonkönyvben, így viszonylag könnyen rátaláltam. Persze nem tudhattam biztosan, hogy a Drugstore-i hölggyel beszélek, csak a kutyája ugatását ismertem fel. Szóval ez az a szám. Persze cím egy szál se. De itt van az állatklinika, hátha ott ismerik. Fölhívtam hát azt is.
- Jó napot, Gabriel Knight vagyok. Nem tudom, tudnak-e segíteni. Madame Cazaunoux címére lenne szükségem.
- Sajnos nem hiszem, hogy csak úgy megadhatom önnek.
- A kiskutyája tánctanára vagyok, és aggódom, hogy már egy hete nem járt el az órákra.
- Ó, hát ebben az esetben persze mindjárt más a helyzet. A cím...
Jaj, micsoda idióta emberek vannak! Ilyet bevenni.
Mivel eddigi tapasztalataimból az derült ki, hogy Cazaunoux asszony egy hihetetlenül vallásos skizofrén alkat, úgy döntöttem, jobb lesz egy álruhát szereznem. El is emeltem egy papi ruhát a templomból a szükséges kellékekkel. Sőt, még a hajam is hátrafésültem. Én! A hajam! Hát most képzeljétek el!



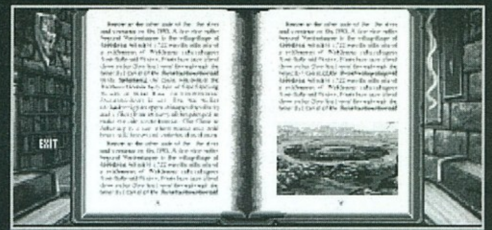
"You don't know how long I've been waiting for this moment."

Jó magaviseletem megtette a magáét, a hölgy teljesen el volt ájulva, hogy egy valódi pap látogatja meg. Mint kiderült, némileg jártas volt a Voodoo hitvilágban is. A beszélgetésünkből kiderült, hogy van egy karkötője, ami egy vad, kegyetlen, szentségtelen szektához tartozott, és hogy a rontást elűzze, megkért, áldjam meg azt. Áldás helyett azonban én inkább mintát vettem róla a gyilkosságnál talált iszap segítségével. Jól jöhet még később. Már pattantam volna föl a motoromra, hogy hazamenjek, de aztán eszembe

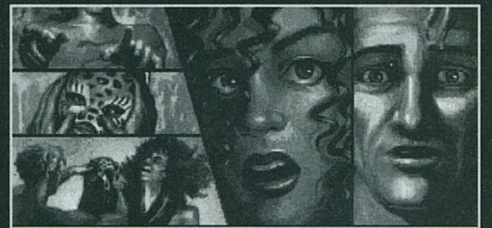
jutott, hogy kinézek a temetőbe az őseim sírjához. Na, és kit találok ott helyettük, Malia Gedde jön szembe velem teljes gyönyörűségében. Újra fűzni kezdtem az agyát (vagy azt a szervet, ami ezt a nőknél helyettesíti), de szívem elrablója csak szégyenlősen elrohant. Sebaj. Lesz még szünet...
Újra hazafelé indultam, de előbb még beugrottam a festőhöz a Jackson térre, aki egy rossz érzést keltő piktogramot alkotott a rajztöredékeimből. Ezt még bedobtam a profnak az egyetemre, aki egész lázba jött tőle, és elvállalta, utána néz, hogy mi lehet.
Otthon egy régi jó "barátommal" találkoztam. (Hogy vigye el a kánya.) Már megint a nagyapám festményét akarta megvenni. Sajnos azonban úgy tűnik, ez alkalommal szerencséje volt. Szükségem volt ugyanis némi pénzre. Bár még mindig rossz üzletnek tartom, de eladtam



neki a képet 100 dolcsiért. Aztán ezt gyorsan el is költöttem a Voodoo shopban egy krokodilmaszkra, és egy üveg elixírre. Bravó! A híres üzletember. Shit! Az elixír állítólag szerencsét hoz a fogyasztójának. A kocsmában lévő ékszerésznek pedig már húsz éve egyfolytában arra lenne szüksége, hogy végre egyszer megverje a társát sakkban. Nekem meg egy ékszerészre, úgyhogy evidens, hogy kihez fog mászni a potionom. Bár soha nem hittem az ilyen löttyöknek, most mégis meglepődtem kissé, mikor Sam barátunk egyszer csak vad ritustáncba kezdett, miközben nyomdafestéket nem tűrő szavakat üvöltött meglepett partnerének, hogy végre egyszer sikerült. Nocsak. Sam barátunk persze rögtön belénk szeretett (persze nem úgy). Fölajánlására, hogy bármit kérünk, megteszi (persze megintcsak nem azt) átadtam neki a karkötő lenyomatát, hogy ugyan csináljon már egy másolatot, aztán hazatértem aludni. Vagyis csak majdnem, mert nem fogjátok elhinni, de az ajtómban Malia állt. Tam tam tam tidamm. De szép is a szerelem. Másnap reggel elindultam megnézni, mit sikerült alkotnia az ékszerésznek. Utam a parkon át vezetett, ahol Crash köhögcsélt nagy szomorúan, és valahányszor megpróbáltam elkapni, mindig elrohant. Fölmentem hát a kilátóba, és a távcsövekkel megkerestem bűnöző barátunkat. A parki dobossal beszélgetett. Vajon mi közük lehet egymáshoz?
Még mindig ezen gondolkodtam, mikor megérkeztem a kocsmába. A karkötő már készen várt. Felkaptam, aztán bevágtattam a templomba, ahová Crash is betért. Szegény fickó elég rossz bőrben volt. Szépen kinyúlt a padokon és csak nyögdécselt magában. Egészen addig nem is volt hajlandó hozzám szólni, míg föl nem mutattam neki a karkötőm. Erre már beszédesebb lett és megmutatta a kultusztetoválását. Még pár kérdésemre válaszolt, majd heves köhögések közepette elszállt a lelke földi porhüvelyéből. Ha már egyszer ilyen ájtatos hangulatba kerültem, lemásoltam a tetoválását, aztán kirohantam a parkba.
Odakint egy jós rázta zenére boldogan a nagy se... selyemkendőit. Ó, pont erre volt szükségem. Beálltam hozzá ugrálni egy kicsit, melynek eredményeként valahogy hozzám került az egyik sálja. Ezen egy kígyópikkelyt találtam, de még csak nem is hasonlított a gyilkosságnál találtra, így visszaadtam a ruhadarabot. Cserébe egy ingyenjóslást kaptam, mely elég érdekes véget ért. A "kis"-asszony hangosat sikítva elmenekült.



Kissé zavarodottan tértem be az őrsre, ahol közöltem Mosley-vel, hogy meghalt Crash, mire ő is mondott nekem egy nem kevésbé meghökkentő hírt: lezárták a gyilkosságok ügyeit.
- De ezt nem tehetitek! A gyilkosok még mindig szabadon mászkálnak!
- Figyelj ide Gaby fiam! Nincs egyetlen nyomunk sem, amin igazán elindulhatnánk. Ráadásul kinek fáj néhány veszélyes bűnöző halála.
- Akkor is itt vannak még a gyilkosok. Bárkit megölhetnek.
- Nézd, a társaim nem nézik jó szemmel az ügy folyását. Azt akarják, hagyjuk abba a nyomozást. Fel kell mutatnom nekik valamit, hogy folytathassuk. De ha bebizonyítod, hogy a gyilkosságokhoz köze van a Voodoo-nak, hogy a városban egy szekta működik illegálisan, és nyomra vezetsz hozzájuk, újra megkezdjük a nyomozást.



Szép. Én lássam el a rendőrség munkáját is. Azért is találok valamit. Majd holnap. Még kiadtam a titkárnőnek a házifeladatot a piktogrammról, és a Rada dobokról szóló kutatásról, aztán...
- Hallo, itt Gedde.
- Malia, találkozhatnánk?
- Várlak...
Másnap reggel a kávém után rögtön a telefonhoz kellett loholnom. A prof. beszélt izgatottan a jel utáni kutatásai eredményéről, és megkért, siessek hozzá. Még Grace is átadott egy cikket a régi, nyolcvan évvel ezelőtti Voodoogyilkosságokról, és egy kódkönyvet a dobokról, aztán rohantam az egyetemre.
Úgy tűnik valaki azonban megelőzött. Béke legyen veled prof., akárhol jár is a lelked. Azért a jegyzeteidet elviszem.
Mit tehet egy magamfajta hátrányos helyzetű hullalelő? A Yardra megy. Mondanom se kell, Mosley hihetetlenül megőrült, hogy még egy hullát találtam, és el-

gondolkodott, vajon nem én gyártom-e őket. A két bizonyítéknak (a cikk, és a jegyzetek) viszont tényleg örült. Mostmár csak a kapcsot kell megtalálnom a Voodoo és a gyilkosságok között.
Hol lehetne másutt, mint Dr Johnnál, aki elég ingerülten viselkedett eddigi bizonyítékaim felmutatásakor. Csakhogy a doki helyett csak egy sikamlós lényt találtam, aki nyakamat szorosan átölelve üdvözölt



engem. "A pithon! Erősebb, mint bármi... De a rezonanciát nem bírja... A ventillátor kapcsolója!" Már alig bírtam lábra állni, mikor a légkondicionáló forogni kezdett. A kígyó pedig elengedett végre. Lám, lám, milyen hasznos is egy könyv.
Minden esetre elég gyengének éreztem magam, így hazatértem. Grace ijedten kérdezte, mi történt, mire megnyugtattam, hogy csak majdnem meghaltam. Miután leszedett rólam egy pikkelyt, úgy döntöttem, jobb lenne... Egy pikkelyt! Fogtam a csipeszt és kihalásztam a hamutartóból.
A parton találttal összehasonlítva kiderült, hogy ugyanattól a kígyótól származik. Meg volt a harmadik bizonyíték. Bevittem a Yardra, aztán megnyugodva tértem aludni. Aludni, mivel Malia telefonja nem felelt.
Reggel felkelve öltözködni kezdtem. Aztán hallottam, hogy nyílik az ajtó, majd egy sikoly. Kiugrottam a boltba és megláttam Grace-t, aki reszketve áll egy még mindig mozgó, megnyúzott csirkénél. De szép is, ha házhoz hozzák a reggelit. Miután eltakarítottam a dögöt, és megnyugtattam Gracet, egy levelet dobtak be az ajtónyíláson. Mosley küldte, hogy menjek el az irodájába, hátha találok ott valami érdekeset. A rendőrökben nem bízik, így el kell tűnnie.
Hát akkor, irány Horány. Sajnos a segítőkész ügyeletes rendőr nem igazán akart beengedni, így a látogatástól egyelőre el kellett tekintenem. Inkább kimentem a temetőbe megnézni, mi van a falra írva. Egy új üzenet volt. Miután lemásoltam, indultam volna, hogy megkérjem Mrs. Moonbeam-et, fordíccsa má le nékem esztet, de csak egy táblát találtam nála, hogy zárva. Akkor talán majd megpróbálom én. A régi üzenettel összehasonlítva kiderült, hogy csak három betű hiányzik, de ezeket könnyű volt kiegészítenem. Az üzenet így szólt: "DJ. Tartsd rajta a szemed GK-n, de ne árts neki." Nem volt túl nehéz kitalálni, ki lehet a két személy, akik a szövegben szerepeltek. Nos, szóval így állunk. Akkor hát, hajrá!
Kimentem a parkba megnézni, mi is a helyzet, és rögtön feltűnt, hogy a dobos most először más dallamot játszik. Előkaptam kódfejtő kisokosomat, és vad fejtegetésbe kezdtem: Találkozó összehívva... Ma este... Mocsár. Ez csak egyetlen helyet jelenthet. A Szt. János erdőt. De hiszen az óriási. Hogy fogom ott megtalálni a helyszínt? Míg ezen töprengtem, egy lányra figyeltem fel. Ő volt a kajaárus a rendőrségtől. Hoppá! Küldjük csak szépen vissza oda. Rövid rábeszélés után sikerült is meggyőznöm, hogy tulajdonképpen ő nagyon is szeret ott dekkolni, így aztán el is indult zsarunézőbe. Persze én is odasiettem, és még előtte bevágtattam az ajtón. A hotdogárus megérkeztével vad felvásárlási láz tört ki a placcon, mindenki kirohant az utcára. Én meg szép nyugodtan betörtem a felügyelőhöz.
A megszokott rendetlenség fogadott és tudtam, az egyetlen hely, ahol találhatok valamit, a fiók lesz. Így is lett: egy nyomkövetőberendezéssel lettem gazdagabb. (Mosley meg szegényebb.) Kifelé jövet észrevettem, hogy már mindenki visszatért a helyére.
"Hát te meg mit kerestél ott benn? Takarodsz ki innét, mielőtt lecsuklak?!"
Őőőőő... Hát ez bizony igencsak kínos. De legalább már megvolt, hogy jutok el a találkozóra. Bevágtattam a múzeumba, és a kis koporsóba raktam egy nyomkövetőt. Dr. John szelíd ösztökélésére aztán távoztam is gyorsan. De mi van, ha nem viszik el a ládikót? El kellett mennem a temetőbe, hogy egy feliratot karcoljak a falra a tégladarabbal: DJCONCLAVETONIGHTBRING... Mi is a láda neve? Á, igen. SEKEY MADOULE.
Már csak egy dolog hiányzott, hogy teljes legyen a meghívási jogom. Egy tetoválás. Mivel én nem voltam épp a legügyesebb rajzoló, inkább Gracet kértem meg, piktorkodjon egy szép kis csúszómászót a mellkasomra.



- Hát az meg minek?
- Tudod, egy bulira akarok menni, és oda kell.
- Nincsen ehhez köze egy bizonyos Malia Gedde-nek?
- Nos, ha féltékeny vagy rá, én akár mást is megkérhetek...
- Méghogy féltékeny! Csak mert megkérdeztem?
- Ó, nincs ebben semmi szégyellnivaló. Már mások is reménytelenül belémszerettek.
- Mégis miről beszélsz.



- Jól van na, tudom, tudom. Már rég észrevettem, hogy nem vagyok közömbös számodra.
- Unngh! Jól van, de menjünk a hátsó szobába.
- Ha tudnád, mióta várom már ezt a pillanatot.
- Hallgass, és vedd le a pólód.
- Nahát, nem is tudtam, hogy ennyire kívánsz engem.
Pár perc múlva már egy szép színes kígyó száradozott a mellkasomra festve. Készen voltam, hogy elmenjek a partyra. A nyomkövető után haladva viszonylag könnyen megtaláltam a helyszínt. Krokodilfej föl, aztán irány Róma.
Dr John már javában bulizott, aztán hozzám fordult.
- Üdvözöllek krokodil testvér.
- Ő, jó estét Dr Jo... sas testvér.
- Ha csatlakozni kívánsz hozzánk, válaszolnod kell két kérdésre.
Ezek igazán nem voltak nehezek, lévén, hogy elég gyakran hallottam már róluk. Az elsőre a válasz Damballah volt, a másodikra Ogoun Badagris. Wow! teljes jogú meghívott lettem az évszázad Voodoo szertartásán!
Nos, nem sok időm maradt ezen elmélkedni, mivel az események gyors fordulatot vettek. Még ma is remegve gondolok vissza azokra a percekre, hiszen közelebb jártam a halálhoz, és lelkem elvesztéséhez, mint addig bármikor. Ha Grace nem lett volna... De erről majd legközelebb.

Created By GK Rainbird

Maelstrom



Végy szoftverházat, egy divatos ötletet és egy felkapott designert. Ez a receptje a Maelstrom-nek, amelyet az Empire dobott piacra még karácsony tájékán. A játék inspirációit Sid Mead biztosította, aki már bizonyította a sci-fi világában szerzett jártasságát. Az úriemberről annyit illik tudni, hogy a Szárnyas fejvadász és az Alien filmek design munkáiban alkotott nagyot.

Lehet, hogy már kezd unalmas lenni a dolog, de ismét egy űrjátékkal állunk szemben. Már sokan próbálták megvalósítani ezt a játék-típust, de szerintem eddig talán a Star Control és a Masters of Orion sikerült ezek közül a legjobban.

A játék grafikailag nagyon gyenge, de ezért a kis hiányosságért a cselekmény sem kárpótol, ugyanis ilyen egyáltalán nincs.

A játékban mint megszokhattuk, van fejlesztés, bányászat, katonai és civil parancsnokság. A különböző képernyők között a funkció billentyűkkel lépegethetünk.

Gazdasági irányításunkat a Govenor screen-en követhetjük. Az anyagi helyzetünket tekinthetjük át. Adóztathatunk, gazdagodhatunk stb.

Personnel screen - A személyi feltételek megteremtésére szolgál. Felvehetünk és elbocsájthatunk embereket a különböző területeken, úgymint kutatás, bányászat, biztonsági szolgálat, katonaság stb.

Military Command szolgál a katonaságunk irányítására. Feladatokat szabhatunk egységeink számára, újabb egységeket alkothatunk, csatázhatunk.

A kolóniánk fejlesztéséhez újabb, modernebb eszközöket, fegyvereket vásárolhatunk.



A Secret Intelligence Network a biztonságunkat szolgálja. Természetesen az emberekről, missziókról szerezhetünk közelebbi adatokat ebben a menüben.





A fejlesztés a Research and Development szekció feladata. Itt a megfelelő kutatók folyamatosan fejlesztik a technológiai eszközeinket, fegyvereinket. Új projecteket indíthatunk a kutatók számának és képességének függvényében.

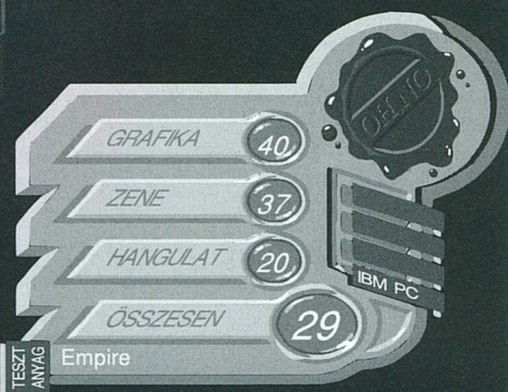
A bányászat, az ásványi nyersanyagok beszerzésének egyetlen formája. A felszín alatti érceket a szakemberek nagy hatékonysággal derítik fel és termelik ki.

Ezek a lehetőségek már gyakorlatilag minden ilyen játékban ugyanígy működnek. Szerintem mindenki első nekifutásra képes lesz kezelni ezt az ikonrendszert.

A tesztelés alatt a játék előszeretettel fagyott ki kb. két percenként, ez nagyon bosszantó momentumként vetődött fel. Hát mindenesetre kellemetlen volt.

A 486-oson nem jelentett gondot a C-64 szintű grafika kezelése. Véleményem szerint az ilyen játékokat kár kiadni, mert úgysem foglalja a winchester kapacitásunkat egy napnál tovább. Ennyit erről, többet úgysem érdemel.

Shy "Unatkoztam" DaCosta



HADIHAJÓ SZIMULÁTOROK C64-en

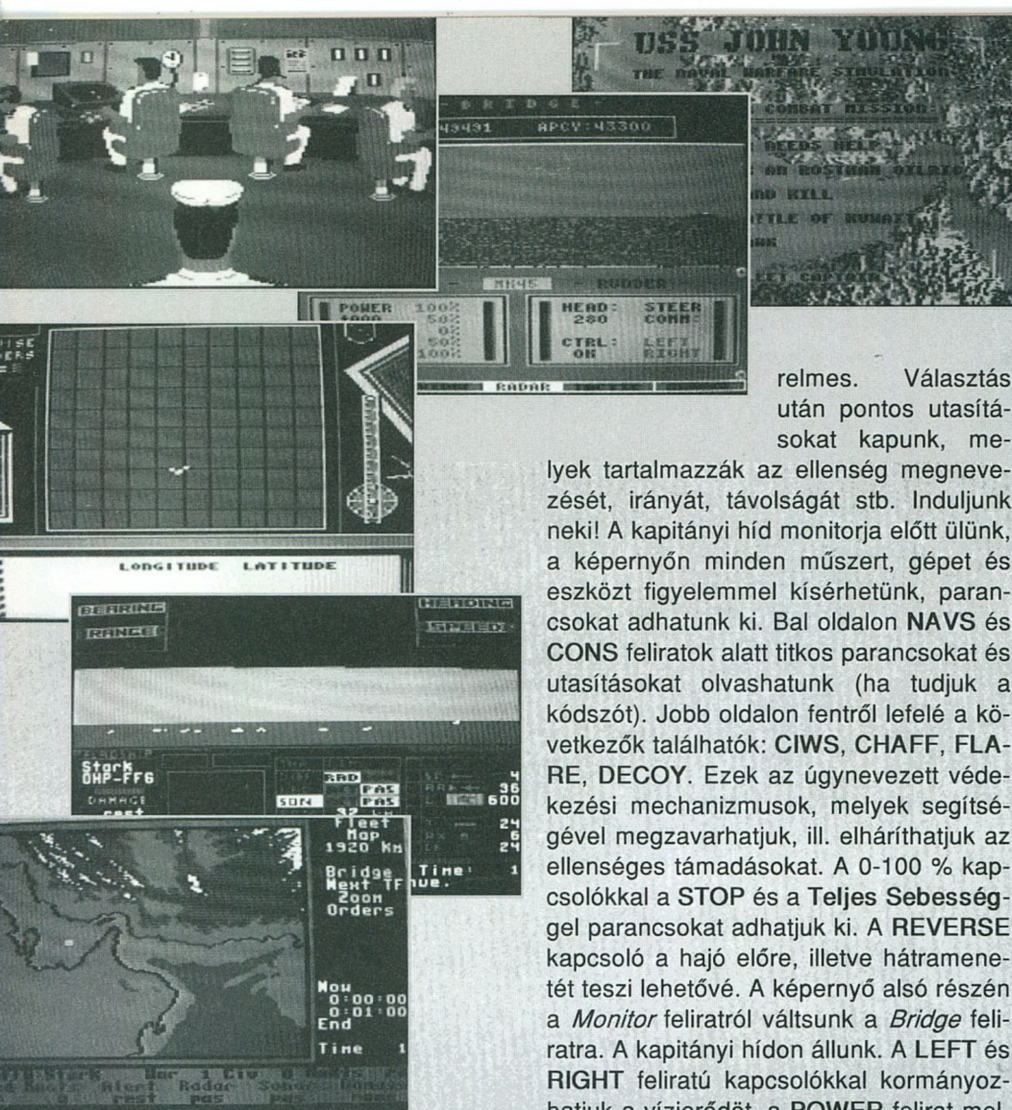


Hajózni pedig kell...!

- mondá a középkor egyik neves stratégája. Ha máshol nem, hát C64-en... - tehetném hozzá, hiszen szegény ember vízzel főz. A fenti mondás elhangzása óta jó pár évszázad eltelt, harckocsik, tengeralattjárók, repülőgépek, rakéták többtucatnyi változata riogatta az ellent, mégis, azóta is az az úr, aki a tengerek felett birtokolja a hatalmat. Nem véletlen, hogy például a második nagy világégés idején, a japán hadsereg első lépésként Pearl Harbour-nál a tenger fenekére süllyesztette az USA hadiflottájának nagy részét. (Az már más kérdés, hogy ez is kevés volt az üdvösségükhöz.) Vagy vegyük például a dél-szláv válságot. A szövetségesek már a konfliktus kezdetén az Adriára irányították repülőgép-hordozó anyahajóikat, az őket támogató és kiszolgáló rombolókkal, csatahajókkal egyetemben. Egyértelmű tehát, hogy a modern-kori hadviseléshez továbbra is elengedhetetlenül szükségesek eme úszó hadigépezetek. Mert ma már valóban hadigépezetekről kell szólnunk. Szegény Nelson admirális Sir Francis Drake-kel karöltve a "bugyijába túrna a gyönyörtől", ha ezt láthatná, hiszen csak egyetlen ilyen víziszörny elég lenne ahhoz, hogy a spanyol Nagy Armada elpusztítását ne a viharra kelljen bízni. Persze, a XX. században már nem vitorlás fregattok ellen kell felvenni a küzdelmet, hanem számítani kell arra, hogy az ellenség hasonlóan fejlett technikákat alkalmaz, így elengedhetetlen, hogy hajóink minden képességével és műszerének jelentésével tisztába legyünk.

Hogy csak nagyjából megtudjuk, milyen egy ilyen ladik, illetve az ilyen lélekvesztőkből álló flotta parancsnokának lenni, remek alkalmakat nyújtanak a C64-re készült szimulációk. Néhány számunkkal ezelőtt a repülőgép-szimulátorokról szóltunk, melyekben lényegesen könnyebb feladatokat kellett megoldani, hiszen, ha nem is sikerült az ellenfelet megsemmisíteni, még mindig volt esély a menekülésre egy-egy gyors bukófordulóval vagy dugóhúzóval (vagy reset-tel), de egy ekkora bárkával menekülni szinte képtelenség. A tét tehát győzelem vagy halál!
Na, ha már ilyen jók a kilátások, markoljunk bele készleteinkbe, s próbáljuk ki Flint kapitány legújabb kori leszármazottainak cseppet sem egyszerű szerepét.

Nézzünk mindjárt néhány lazább, de egyáltalán nem könnyebb feladatot. Az első program mely a kezembe akad, a Convoy Raider címet viseli. Nem éppen mai darab, így elkövetőinek nevét sem sikerült kibogoznom. De sebaj! Kezdetnek ez is jó lesz. A főmenü képernyőjén három őrülten keringő radarképernyőt láthatunk, mely a játék vezetéséhez teljesen szükségtelen. Van viszont öt választható üzemmódunk. Alaphelyzetben a második helyen megjelenő térképrészletet válasszuk. Belépve a térség teljes térképét láthatjuk, világos négyzettel jelölve az a helyszín, ahol jelenleg tartózkodunk. Fő célunk életben maradni, miközben bejárjuk a főtérkép összes vizeit. Ebben segít a jobb oldalon látható kormánykerék. Ezt még Long John Silver is tudná kezelni, akár egy pint rum elfogyasztása után: joy jobbra-balra = megfelelő irány beállítása, joy fel-le =menet előre, hátra. A fehér négyzettel jelölt térképrészlet a stratégiai asztalon jól látható, rajta a villogó pont a hajónk, a két nagyméretű szám pedig a sebességünket jelzi. Induljunk el valamerre, s a terület hamarosan nyüzsgő hangyákkal fog megtelni. Ezek természetesen ellenséges objektumok, amiket el kell pusztítanunk. A képernyő alsó részén egy üzenetközvetítő látható, itt kapunk folyamatosan tájékoztatást arról, hogy éppen ki, ill. mi lőtt rommá bennünket. Támadás esetén egy tűzgombbal lépjünk vissza a főmenübe. Az éppen aktuális támadó képe lassú villogással hívja fel figyelmünket a közeledő veszélyre. Vigyük rá a kurzor-nyilat, és tüzeljünk rá. Repülőgép támadása esetén egy légvédelmi ágyú mellett találjuk magunkat. Általában először egy oldalról közelítő gép fog ránk rakétát kilőni, ezt célszerű azonnal kivégezni, mert a kilőtt rakétát eltalálni már csak szerencsével lehet. Ha nem sikerült, oda az egyik ágyúnk, így lényegesen könnyebb lesz a dolguk a látóhatáron most feltűnő vadászgépeknek. Azonban ezek lelövöldözése sem jelenthet megoldhatatlan feladatot. Lássuk mi a teendő, ha hajók tűnnek fel a láthatáron. Lépjünk vissza a radaros képernyőhöz, És válasszuk a középső hajóikont. Most egy torpedó-kilövő állásba kerültünk. Nyomjuk meg a tűzgombot, így a torpedó betöltődik. Ezután öt másodpercünk van arra, hogy a bal oldali keresztet a joy segítségével a négyzet közepére igazítsuk. Optimális esetben az automata kereső pontosan az egyik ellenséges hajót fogja célbavenni, így csak egy gombnyomás, és máris megsemmisült. Ellenkező esetben mintegy húsz szekundum alatt kézi vezérléssel kell a célzást megejteni, mialatt komoly sérüléseket szedhetünk össze. De oda se neki, még vár ránk egy feladat, a



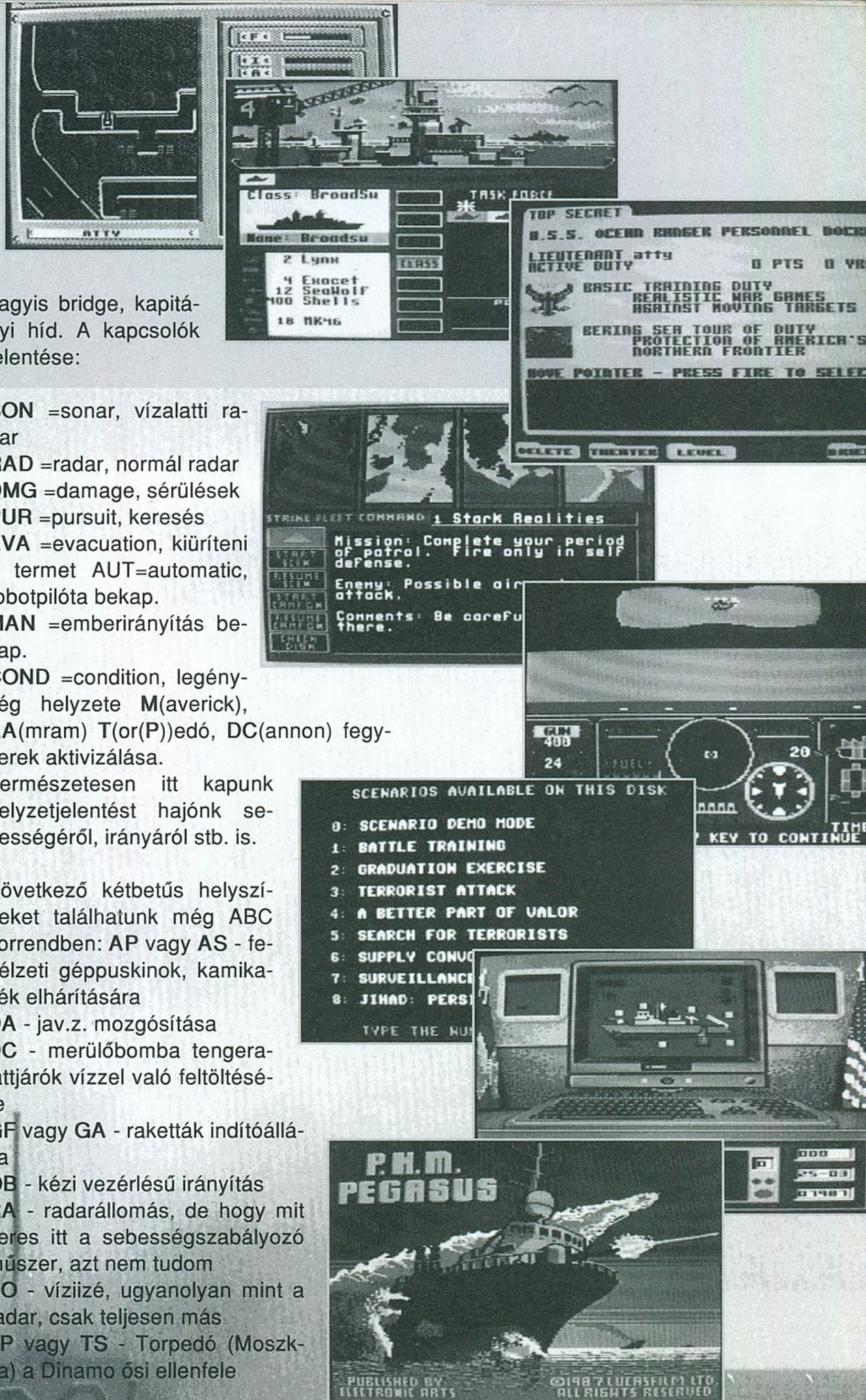
tengeralattjárók elleni harc. Erre a célra egy helikopter is a rendelkezésünkre áll, melyről mélységi bombákat kell a tengerbe hajigálnunk. Hogy ne legyen túl egyszerű, a (yellow) submarine állandóan változtatja tartózkodási helyét, ráadásul még lövöldöz is ránk. Ne hagyjuk annyiban, szórjuk meg alaposan. Ha ezt is a tenger fenekére süllyesztettük, kezdődhet az egész előlről, egészen addig, míg hullámsírba nem merül járművünk.

Ennél alig hosszabb (138 blokk), mégis sokkal valóságosabb szimulációt nyújt a U.S.S. John Young című 1990-es Micro Partner program. Hasonló címmel egy időben Amiga-n is hódított az Amerikai Haditengerészet Ifjú Jánosa, de az összes hasonlóság csak annyi, hogy mindkettő vízen játszódik. Írjuk be nevünket a hajónaplóba, és válasszunk küldetést: - olajszállító hajók kísérete; - olajszállítók megtámadása; - vadászat ellenséges hajókra; - hajócsata Kuvait partjainál; - Tomahawk. Ez utóbbi nem tudom mit jelent, mert a küldetések mégsem választhatóak, csak sorban játszhatók végig, én meg azért ennyire nem vagyok türelmes. Választás után pontos utasításokat kapunk, melyek tartalmazzák az ellenség megnevezését, irányát, távolságát stb. Induljunk neki! A kapitányi híd monitorja előtt ülünk, a képernyőn minden műszert, gépet és eszközt figyelemmel kísérhetünk, parancsokat adhatunk ki. Bal oldalon **NAVS** és **CONS** feliratok alatt titkos parancsokat és utasításokat olvashatunk (ha tudjuk a kódszót). Jobb oldalon fentről lefelé a következők találhatók: **CIWS**, **CHAFF**, **FLARE**, **DECOY**. Ezek az úgynevezett védekezési mechanizmusok, melyek segítségével megzavarhatjuk, ill. elháríthatjuk az ellenséges támadásokat. A 0-100 % kapcsolókkal a **STOP** és a **Teljes Sebesség**gel parancsokat adhatjuk ki. A **REVERSE** kapcsoló a hajó előre, illetve hátramenetét teszi lehetővé. A képernyő alsó részén a *Monitor* feliratról váltsunk a *Bridge* feliratra. A kapitányi hídon állunk. A **LEFT** és **RIGHT** feliratú kapcsolókkal kormányozhatjuk a vízierődöt, a **POWER** felirat mellett pedig a hajtóművek teljesítményét szabályozhatjuk. Rendelkezésünkre áll még egy MK 45-ös fedélzeti géppuska, mellyel a közel merészkedő gépmadarakat vadászhatjuk le. Az alsó sorban lépjünk tovább a **RADAR** fülkébe. Itt csak bámészkodni lehet, először itt fedezhetjük fel az ellenséget. Továbblépve a **TACTIC** feliratra, elértük a lényeget. Egy monitoron az ellenség és az általuk kilőtt rakéták mozgása figyelhető meg, külön felhívva a figyelmet arra, hogy hány objektum vesz minket tűz alá. Jobb oldalon tájékoztatást kapunk az aktuális célpontról: típusa, sebessége, hány fokra helyezkedik el tőlünk, milyen távol van, és repülő esetén milyen magasan, ill. tengeralattjáró esetén milyen mélyen van a tengerszinthez képest. A **ZOOM** és **TSC** feliratokkal a képernyő nagyítását változtathatjuk. Középtől lefelé az elhárítófegyverzet működtetésére van lehetőség. A három rakétatípus kiválasztása után **TRACKING**-gel nyomkövetésre állítjuk a fegyvert, **LAUNCH**-csal kilőjük, **ABORT**-tal leállítjuk a folyamatot. Ilyen egyszerű. Ha a program eddig még nem írta ki a rendkívül népszerű, és minden nyelven közérthető Game Over feliratot, akkor a **DAMAGE** feliraton még vethetünk egy pillantást egykori remek teknőnk maradványaira. Igyekezzünk gyorsan cselekedni, mert a fenti felirat erősen elősegíti az idegrendszeri betegségek kialakulását.

1987-ben, az akkor még "király" ACCOLADE is megpróbálkozott egy hadihajóval (**POWER at SEA**), s ha az évszámot is figyelembe vesszük, elmondhatjuk, hogy jól csinálták a dolgukat. Próbálkozzunk meg mi is ezt tenni. Kezdő lépésként szereljük fel hajónkat mindenféle földi (illetve vízi és légi) jóval, (légióval???) vadászrepülőkkel, bombázókkal, tengerészgyalogsággal és üzemanyaggal, természetesen az általunk jónak vélt mennyiségben, melyről a későbbiekben úgy is kiderül, hogy nem elég. Vagy túl sok. De ezen később is ráérünk rágódni. Ha megvagyunk, akkor a vezérhajó kapitányának egyenruhájába bújva próbálhatjuk meg a megfelelő utasításokat kiadva végrehajtani a parancsot. Fejünket forgatva fordulhatunk beosztottjainkhoz, akik némi "hátbalövögetés" után tájékoztatnak minket a helyzetről. (Mert helyzet az van kérem...) Bal szélen ül rádiósunk, aki időnként mindenféle üzenetet kiáltoz felénk, melyből rendszerint az derül ki, hogy valami balhé van. (Nagy balhé!) Ezenkívül, ha kell, ha nem, mindig az orrunk alá dörgöli, hogy már csak ennyi meg ennyi időnk maradt az akcióra. Hagyjuk őt magára, ha valami történik, úgy is kérdés nélkül is szól. Nézzünk inkább navigátorunk körmére. Hát nem ő is az eltelt idővel piszkál? Segítsünk neki inkább kiválasztani az akció helyét, majd mikor eldöntöttük hová megyünk, tűzzünk ki néhány navigációs pontot, lehetőleg úgy, hogy közben ne akadjunk el egy sziget csücskében. Ezután az S (PEED) billentyűvel indítsuk meg cirkálónkat. Harmadik emberünk folyamatosan figyeli hajónk és a flotta állapotát, szerencsére csak akkor ugat bele az életünkbe, ha kérdezzük. De ki kíváncsi arra, hogy már csak egy lyukas lavórban ül a tenger kellős közepén? Ugye senki. Negyedik emberünk a kulcsfigura. Ő indítja a támadásokat, illetve a támadások elhárítására kiképzett alakulatokat. Mivel menet közben - mielőtt elérnénk célunkat -, többször is megtámadhatnak minket, nem árt jóba lenni vele. Fentről lefelé a következő parancsokat hajtathatjuk vele végre: **Launch Planes** - repülőgépeinkkel támadhatjuk az ellenség hajóit. **Man Large Guns** - fedélzeti gépágyúval lőhetünk mindenkit szitává, **Man Anti-Aircraft**

Guns - légelhárító-ágyúk beüzemelése, **Assault Base** - ha elértük a kiválasztott célpontot, itt pusztíthatjuk el azt, **Return to Bridge** - vissza a kapitány bőrébe. Csak az a parancs hajtható végre, melynek felirata éppen világít, így a tévedések kizárhatóak. Mint ahogy az is, hogy az egyes feladatokat tökéletesen, azaz veszteség nélkül végre tudjuk hajtani. Nem probléma, hadd hulljon a férgese!

Térjünk most át egy másik egykori "gigacég", az EPYX saját szimulátorának bemutatására, bár aligha van olyan C64 gazdi az országban, aki ne ismerné, vagy legalább ne hallott volna a Destroyer című anyagról, amely a későbbiekben a nagyobb gépeken is megtalálható volt. Tehát a Pusztító, amely természetesen szintén az Egyesült Államok haditengerészetének szenteli teljes figyelmét. (Érdekes, hogy a Magyar Honvédség kétszemélyes, modern evező-meghajtású, fedélzeti és vállraakasztható géppisztollyal felszerelt folyami naszádjai és Fertő-tavi monitorjai még nem keltették fel a programozók figyelmét). Szóval megint Amerika, és megint megtanulhatjuk egy újabb típusú hajó irányítását. Persze előbb találjunk valami frappáns nevet lélekvesztőnknek, mondjuk Fenekező (nomen est omen), kapitánya pedig nem lehet más, mint Captain Howdy (a la Poltergeist & Twisted Sister) felkészülvén a legrosszabbra. Lássuk ezután az étlapot, milyen inyencségekből válogathatunk: **SUBHUNTER** - hajtóvadászat merülő szivar után, **SCREEN** - fedezet (nem lovaknak), **SCOUT** - járőrözés, **BOMBARDMENT** - szabad a gazda, **BLOCADE RUNNER** - pucolás, a Szárnyas Fejvadász tejtestvére, **CONVOY ESCORT** - díszkíséret, **RESCUE** - kihúzni a társakat a sz...ból. Minden küldetést különféle nehézségi fokon NEM tudjuk majd teljesíteni, tehát a beállítás csak a játék hosszát határozza meg. Hogy ne úgy kezdődjön, hogy S.O.S. süllyedünk, célszerű az **EASY** fokozatot választani. Ezekután jön a napiparancs, mely a szokásos sóder mellett egyetlen lényeges információt tartalmaz, mégpedig azt, hogy hová menjünk... Na! Ne legyünk közönségesek! Inkább induljunk! **NA** - vagyis navigációs fülke. Ez az első helyszín, amelyik feltűnik. Mivel a későbbiekben csak ilyen kétbetűs utasításokkal közlekedhetünk hajónkon, nem árt megjegyezni a belépés betűjelét. Itt tehát a kitűzött útvonal navigációs pontjait határozhatjuk meg. **BR** - vagyis bridge, kapitányi híd. A kapcsolók jelentése:



SON =sonar, vízalatti radar
RAD =radar, normál radar
DMG =damage, sérülések
PUR =pursuit, keresés
EVA =evacuation, kiüríteni a termet AUT=automatic, robotpilóta bekap.
MAN =emberirányítás bekap.
COND =condition, legénység helyzete **M**(averick), **AA**(mram) **T**(or(P))edó, **DC**(annon) fegyverek aktivizálása.

Természetesen itt kapunk helyzetjelentést hajónk sebességéről, irányáról stb. is.

Következő kétbetűs helyszíneket találhatunk még ABC sorrendben: **AP** vagy **AS** - fedélzeti géppuskinok, kamikazék elhárítására
DA - jav.z. mozgósítása
DC - merülőbomba tengeralattjárók vízzel való feltöltésére
GF vagy **GA** - rakették indítóállása
OB - kézi vezérlésű irányítás
RA - radarállomás, de hogy mit keres itt a sebességszabályozó műszer, azt nem tudom
SO - víziizé, ugyanolyan mint a radar, csak teljesen más
TP vagy **TS** - Torpedó (Moszkva) a Dinamo ősi ellenfele

Végül is, ha már ismerjük a lehetőségeinket, a stratégiát felállítani már pofonegyszerű: minden felénk közelítő alkalmatosságot tekintsünk potenciális veszélyforrásnak, és minél előbb tüntessük el őket a radarernyőről. Ez tulajdonképp az összes ilyen szimulátorra vonatkozik, még azokra is, amelyek most helyhiány miatt nem kerültek be a felsorolásba, mint pl. a Lucasfilm két - a fentieknél még sokkal bonyolultabb játékára a PHM Pegasus-ra és a Strike Fleet-re, valamint a Microprose Destroyer Escort-jára is. Ez utóbbiak akár egy külön elemzést is megérnének, de sajnos már laptársunk "elsüllyesztette " őket. Ha mi is így járnánk, és egy lakatlan szigetre vetne minket a sors, csak arra vigyázzunk, kit állítunk a partra közeledő hajókat figyelni, mert úgy járhatunk, mint a viccbeli dadogós őr társai, akik azonnal a tengerbe vetették magukat, mikor meghallották: Ha...jó...haha...hajó...ha jól látom, cá-cá-cápák közelednek!

Dzsambo Steven

OMEGA

2. rész

Nos, hát újra itt volnánk valamennyien kedvenc sorozatunk újabb folytatását olvasgatva. Meg fogjuk mi még szégyeníteni Ewing bácsiékat a szomszédjaikkal együtt, bár mi remélhetőleg érdekesebb dolgokról fogunk szólni. Apropó, az elmúlt egy hónap alatt két másik, a GURU-ban dolgozó szerkesztő is meglepődését és örömét fejezte ki abból az alkalomból, hogy én az Omegáról írok, lévén ez a játék nekik is nagy kedvencük volt valamikor. Az amigások szintén hasznát vehetik a leírásnak, ugyanis a játék ott is megjelent. A PC témához nem tudok hozzászólni. Apropó, az Origin nem arról híres, hogy 16, ill. 32 bites átiratain vajmi sokat fejlesztene (lásd Windwalker), tehát könnyen előfordulhat, hogy a játék minden platformon lényegileg megegyezik a 64-es változattal. Azt hiszem ennyi bevezető éppen elég lesz, folytassuk a leírást ott, ahol a múlt hónapban abbahagytuk.

Munkánkat folytatva visszatérünk a tervezést vezérlő modulhoz (DCM), ahol is fejleszteni fogjuk tankunk intelligenciáját, az MI modulon keresztül. A cél elérése érdekében mindenki kavarjon vissza abba az állapotba, mikor az általunk készített ALPHA kódnevű tank programját látja maga előtt, szerkesztésre kész állapotban. A játékban AI modulnak nevezték azt a rész, melyen keresztül a szerkesztés megvalósítható.

Aki valaha már minimális ideig dolgozott valamilyen szövegszerkesztővel, az nagyon hamar ráérez az Omega szerkesztőjének kezelésére is. Itt csak pár olyan dologra hívnám fel a figyelmet, amely vagy nem kézenfekvő, vagy az ember egyszerűen nem gondolna a lehetőségre egy ilyen idősebb játék esetében.

A nyíl segítségével a szövegben blokkokat jelölhetünk ki, melyekre majd a továbbiakban speciális parancsokat tudunk kiadni. Próbáljunk meg kijelölni egy részt a listán belül, majd nyomjuk le a törlés billentyűt. Ha minden igaz, a kijelölt blokk eltűnt. Ha a kijelölt blokk helyébe valami mást akarunk írni, a kijelölés után kezdjük el gépelni az új szöveget. Nincs szükség a Delete megnyomására, a kijelölt szöveg automatikusan eltűnik. Lehetőség nyílik a kivágás és befűzés parancsok végrehajtására is, ezek az Edit menü alatt találhatók Cut, ill. Paste néven.

Talán térjünk is rá a program tényleges fejlesztésére. Mint azt a szimuláció során észrevehettük, a tank a mozgásra úgymond nagyobb figyelmet fordított, mint a környék pásztázására, s így gyakran nem vett észre dolgokat. A bűnös e szempontból a Seek nevű kapszula volt, melyet most azonnal le is cserélünk egy Search nevűre. Módosítjuk programunkat úgy, hogy a Do Seek sor helyére Do Search kerüljön és az Include utasításnál is módosítsunk. Az érvényesítés előtt az új tervet mentsük el a Save As pont kiválasztásával Beta néven. Ha ez megtörtént, érvényesítsük a tankot az Authorize pont segítségével, majd térjünk vissza az ECM-be.

Az előbb használt AlphaSim szimulációt most már nyugodtan letörölhetjük, többet nem lesz szükségünk rá. Válasszuk ki a Delete a Simulation Design pontot, majd válasszuk ki a múlt hónapban készített AlphaSim-et, s töröljük le. Az előző számban közöltekkel hasonló módon állítsunk össze egy új szimulációt, a következő paraméterekkel:

Primary Tank: Beta
Other Tanks: Alpha
Viper BattleField: Houston

Mentsük el a tervet Betasim néven.

Kezdjük el pályafutásunk második szimulációját. A veszély és az üzemanyagkijelző mellett még további indikátorokat is láthatunk a szimuláció elindítása után a képernyőn.

SL: Scanner Lock. Akkor világít, ha a tank letapogatójának sugarába egy másik cybertank vagy egy tárgy került.
DS: Defense Shield. Világít, ha a tank aktivizálja pajzsait.
LD: Listener Device. Azt jelzi, ha egy ellenséges tank észrevett bennünket.

A fent említett kijelzők csak akkor működnek, ha a tank fel van szerelve bizonyos speciális műszerekkel. A kijelzőktől közvetlen balra találjuk azt a műszert, mely a cybertank iránya mellett a letapogató hatásának irányát is mutatja. Ez alatt láthatjuk azt, hogy a letapogató éppen mit is lát. A többi tank, ill. a letapogató által befogott tárgyak itt megjelennek. A képernyő jobb alsó részén található számok az összecsapásokról adnak információt.
T: a szimulálandó összecsapások száma.
B: az eddig lezajlott összecsapások száma.
S: sikeres összecsapások száma.
A: a megmaradt aktív cybertankok száma.

Innentől kezdve mi már csak ülünk, mint a moziban, s nézzük az előadást.

Újabb nagy lépés elé értünk. Az eddigiekben átnéztük, hogyan tudunk előre megírt kapszulák segítségével programot írni, most egy picit bele fogunk menni a részletekbe, s leírjuk a módszert, mellyel tankunk MI-jét az alapoktól tudjuk felépíteni. A CSM, mint minden szimulátor, a valós világot próbálja utánozni egy korlátozott, jól behatárolt modell segítségével. Ahhoz, hogy az alapoktól tervezhessük a tankot vezérlő programot, ezt a modellt alaposan meg kell ismernünk.

A harcmező egy 64×64-es négyzet, mely egy hm^2 területű kisebb blokkokból épül fel. Mindegyik cella egy adott típusú területet tartalmaz, amely lehet: fű, víz, fák, épületek stb. A harcteret körülvevő cellák egy áthághatatlan falat tartalmaznak, ezek képzik a harctér határait. A harctéren található cellákra a koordinátáikkal tudunk hivatkozni, a rendszer (x,y)÷(0,0) pontja a bal felső sarokban található. A CCL parancsok ezeket a koordinátákat használják a cellák kijelölésére, arra azonban ügyeljünk, hogy csak az 1-62-ig terjedő koordinátákat használjuk, a többi a fal.

Távolság: Minden cella szom-

szédos nyolc másikkal, s a távolság kiszámításánál bármely két cella távolsága 1 hm-nek számít.

Mozgás: a cybertank mozgatása a pozícióját leíró (x,y) koordinátapár megváltoztatásával történik. Minden mozgás időt vesz igénybe, mely függvénye a tank súlyának és a meghajtó mechanizmusnak.

A tank "szemét" két szenzor adja. A **Movement Obstruction Sensor (MOS)** a nyolc lehetséges irány bármelyikét vizsgálhatja, de mindig csak egyenes vonalban. Csak a vizsgált irányban található álló tárgyakat veszi észre, s a hatósugara 3 hm.

A letapogatót három dolog keresésére utasíthatjuk:
1.) ellenséges tank
2.) ellenséges főhadiszállás
3.) legközelebbi tárgy

A letapogató is a nyolc irány bármelyikébe forgatható, s a mozgás során ebben az irányban is marad, függetlenül a tank haladási irányától. 20, 35 és 50 hm-es hatótávolságúak kaphatók, 30-90°-ig terjedő letapogatási szögben. Vannak olyan tárgyak, melyeken a letapogató nem lát át, ezek blokkolják a jeleket.

A cybertankot a legkülönbözőbb fegyverekkel lehet felszerelni. Mindegyik maximális hatósugara 4 hm, s bevethetők ellenséges tankok, ellenséges főhadiszállás vagy a legközelebbi tárgy ellen, ill. lőhetünk velük bármelyik irányba.

Térjünk rá a CCL nyelvre, amelynek megtanulásához nem kell semmilyen előképzettség. A következő részben a CCL alapvető elemeit fogom ismertetni:

Címkék: mindegyik címke egy szegmens kezdetét jelzi, amely szegmens a későbbiekben megkaphatja a vezérlést vagy a Do, vagy a Branch utasítástól. A CCL nyelvben a címkék segítségével lehet egy programrészre hivatkozni.

Néhány kitétel: a címke mindig a bal szélen kezdődik, s a sorban egymagában áll. A címke nevezi el az utána kezdődő programrészt, egészen a következő címkéig. Maximum 10 karakter hosszú.

A CCL tartalmaz bizonyos rendszerváltozókat, melyek értékét leolvashatjuk, de nem változtathatjuk meg. Ilyenek például a TankY és a TankX, melyek a tank aktuális koordinátáját adják meg, a FuelLevel, mely a megmaradt üzemanyagot jelképezi és az EnemyDist, mely az ellenféltől való távolságot adja meg. Apropó, a leírás még előre nem látható végén közölni fogjuk a parancsok, s minden hozzátartozó anyag teljes listáját, így a rendszerváltozók két is. And now there is something completely different: felhasználói változók. Ezeket mi definiáljuk, s értéküket is változtatni tudjuk.

Ha megnézzük közelebbről az MI szerkesztőablak alatt található címkéket, talán már rá fogunk jönni, hogy CCL parancsok. Ha rákattintunk valamelyikre, a megfelelő szöveg beíródik az ablakba, sőt, szükség esetén a program automatikusan bekéri a paramétert is (pl. Do parancs).

Move: a tank mozgatása két lépésben történhet. A tankot be kell fordítani a megfelelő irányba, majd a Move parancscsal megadni, hogy hány hm-t haladjon előre. A Move parancs előtt célszerű használni a MOS szenzort azért, hogy ne tegyünk a tankban feleslegesen kárt. A Move parancs után álló távolságértéket megadhatjuk fixen vagy változóval is. Példák:
Move Tank Forward 3
Move Tank Backward RetreatAmount

Turn: megváltoztatja azt az irányt, amerre a tank eleje néz. Ezt az irányt többféleképpen is meg lehet adni. Példák:
Turn Tank to 7
Turn Tank to NewBearing
A **Turn Tank to** parancs egy fix irányba fordítja a tankot, mely jelen esetben a 7-es, északnyugat.
Turn Tank Left 1
Turn Tank Right ThatMuch
Relatív irányváltoztatást adnak meg. Ha például az aktuális irány 1 volt (északkelet), a turn tank left 1 parancs után a tank a 0-s irányba, azaz északra fog fordulni.
Turn Tank to Face Enemy Tank
Turn Tank to XCoordinate YCoordinate
Szintén abszolút mértékben adják meg az irányt, de az értéket a komputer fogja kiszámolni, annak a tárgy, ellenség stb. alapján, amit paraméterként megadunk. Ez lehet egy cella koordinátapárja is. Végül, a cybertank közvetlen módon fordítható abba az irányba is, amerre a letapogató néz:
Align Tank with Scanner

Detect Obstruction: utasítja a MOS-t, hogy vizsgálja meg egy adott irányban a környező cellákat. A vizsgálat be fogja állítani négy rendszerváltozó értékét, melyek a következők:

ObstacleX, ObstacleY: a talált tárgy koordinátái.
ObstacleType: tárgy típusa.
ObstacleDist: tárgy távolsága.

A négy típus:
Detect Obstruction at 4
Detect Obstruction at ThatAWay
Detect Obstruction at Tank Direction
Detect Obstruction at Scanner Direction

Scan: utasítja a letapogatót egy adott típusú tárgy keresésére, a tank azon környezetében, melyet a letapogató specifikációi határoznak meg. Ez a tárgy lehet ellenséges tank, ellenséges főhadiszállás vagy a legközelebbi tárgy. Mint azt már említettem, a letapogató nem lát keresztül mindegyik tárgyon, pl. egy épületen sem. Ezek mögött ellenséges egységek minden további nélkül el tudnak rejtőzni. Az ilyen blokkoló tárgyak általában megsemmisíthetők. A letapogatás eredményét, hasonlóan a Detect Obstruction parancshoz, rendszerváltozók vizsgálatából tudhatjuk meg. Az, hogy mely

válto-
zókat állítja be a program, függ attól, hogy milyen tárgy keresésére adtunk parancsot.

Ha ellenséges cybertankot keresünk, az EnemyX, EnemyY, ill. az EnemyDist változók értéke fog aktualizálódni. Ezek adják meg az ellenfél pozícióját, valamint a távolságát.

Ellenséges főhadiszállás keresésekor az EnemyHQX, EnemyHQY és az EnemyHQDist változók fogják mutatni a keresett tárgy pozícióját és távolságát.

Ha csak a legközelebbi tárgyra vagyunk kíváncsiak, az ObjX, ObjY, ObjType és az ObjDist rendszerváltozók fognak információval szolgálni a tárgy pozíciójáról, típusáról és távolságáról. Példa:
Scan for Enemy Tank
Scan for Enemy HeadQuarters
Scan for Closest Object

Rotate: a letapogató irányának beállítására szolgál, s a Turn paranccsal teljesen azonos módon paraméterezhető, ezért ezt bővebben nem elemeznénk.

Fire: a cybertankok használhatják fegyvereiket egy adott tárgyon, adott pozíción, vagy lőhetnek egy adott irányba. Amikor egy tárgyra vagy egy helyre lőnek, a lövés iránya nincs korlátozva a négy égtáj valamelyikére, sőt, a fegyverek hatósugara általában négy hm. Bár mindegyik cybertanknak végtelen számú lőszer áll rendelkezésére, a tank fegyverrendszerének működnie kell ahhoz, hogy a parancs eredményes legyen. Példák:
Fire Weapon at Obstruction
Utasítja a tankot, hogy tüzeljen a MOS által előzőleg felderített tárgyra. A következő parancsok ugyanezt csinálják, csak a tárgyat előzőleg a másik letapogató találta meg.
Fire Weapon at Enemy Tank
Fire Weapon at Enemy HQ
Fire Weapon at Closest Object
Lehetséges lőni adott koordinátájú helyre is:
Fire Weapon at 23 46
Végül meg lehet adni a tüzelés irányát is:
Fire Weapon at Tank Direction Fire Weapon at Scanner Direction

Speciális parancsok: ezek rendszerint valamilyen speciális felszerelési tárgyhoz kötődnek, amelyeket azonban nem célunk most tárgyalni, később lesz róluk szó. A parancsok a következők lehetnek:
Self Destruct
Launch Remote Scanner (Remote Launcher)
Raise Shield
Lower Shield (Defense Shield)
Jam Scanner Signal (Jamming Device)
Lock Scanner
UnLock Scanner (Scanner Lock)
Repair Internal
Repair Treads
Repair Weapon
Repair Armor
Repair Scanner (Repair Kit)

If - Then: feltételektől függő végrehajtást tesz lehetővé. A játék a szokásos relációk mellett sok szöveges feltételt is tartalmaz, ezek általában, hasonlóan minden CCL nyelvi elemhez, értelmes angol mondatok. Itt csak adnék egy rövid felsorolást ezekről, mint azt már mindenki észrevehette, az angol nyelv alapszintű ismerete elengedhetetlen feltétele a játéknak.

Feltételek lehetnek:
Tank treads are not functional
Movement is obstructed
Tank is not facing enemy tank
Tank is facing enemy HQ
Tank is aligned with scanner
Fuel is empty
Scanner is not functional
Scanner is locked
Enemy tank was found
Enemy HQ was found
Closest object was not found
Tank is not aligned with scanner
Weapon is not functional
Enemy tank is within range
Enemy HQ is beyond range
Closest object is within range
Remote scanner is available
Shield is up
Repair kit is unavailable

Az If utasítás után feltételként használhatók a Basic nyelvből már megszokott relációk is.

A tank fedélzeti számítógépe a parancsokat általában a leírás sorrendjében hajtja végre, ám léteznek, ún. vezérlésátadó utasítások is.
Branch to címke: A paraméterként adott címkén folytatja a program futtatását.
Do címke: a címkén kezdődő programrészt szubrutinként meghívja, majd a Resume utasításra érve a vezérlést folytatja a Do után található programrészen.

Nos, ennyi ismeretanyag már remélhetőleg elég ahhoz, hogy komolyabb programokat is tudjunk írni az AI modul segítségével. Példaként álljon itt egy program, mely a mozgatást igyekszik intelligens módon megoldani. Célszerű a programmal felszerelt tankot az Austin nevű pályán kipróbálni, ugyanis itt található a legtöbb akadály, s jól nyomon tudjuk majd követni a program működését.

```
Smartmove
        Detect obstruction at tank direction
        If movement is not obstructed
                        then branch to go
        Fire weapon at obstruction
        Detect obstruction at tank direction
        If movement is not obstructed
                        then branch to go
        Turn tank left 1
        Branch to smartmove
Go
        Move tank forward 1
        Resume
```

A következő számban részletesebben is fogunk foglalkozni a programozás módszereivel. Nagyon helyes kis folyamatábrácskákat fogunk rajzolni, bizony!

Prunoki, az ács
Fotó: Ács Zsolt



A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA XVI. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy©
KÖNYVKIADÓ KFT

MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS, JAKAB ZSOLT, KOVÁCS ADRIÁN, CHAMPDOR

Das Schwarze Auge

Egy közép-európai szerepjáték története az őskortól napjainkig

Németországban a szerepjáték nagy népszerűségnek, és ami talán még fontosabb, közismertségnek örvend. Ez nem is annyira a nagyszámú fordításnak köszönhető (a legtöbb klasszikus, nagy rendszerből: az AD&D-ből, a Paranoiából, a Cthulhuból, vagy a Shadowrunból készültek német nyelvű kiadások), mint inkább saját szerepjátékaiknak, a Das Schwarze Augénak és a Midgardnak. Utóbbit csak szűk kör, a felnőtt korosztályhoz tartozó profi játékosok használják, ami érthető, ha belepillantunk a szabályaiba. Összetettsége felülmúlja a legtöbb nyugati rendszerét, harci rendszere kiforrott, de sajnos nagyon körülményes is. A Das Schwarze Auge (A fekete szem, röviden DSA) ezzel szemben a „nép-szerepjáték" tipikus esete. Alig találni olyan tizenéves német fiatalt, aki ne hallott volna róla, sőt gyakorlatilag azonosítani is szokták „A szerepjáték"-kal.

Sikere nem indokolatlan. A DSA a Schmidt Spiele játékgyártó cég kiadásában jelent meg 1984 elején, mikor az amerikai fantasyjátékok közül még csak a D&D és az AD&D volt úgy-ahogy beszerezhető német nyelvterületen. Az első kiadás szerinti játék nagy sikert aratott, ami elsősorban monopolhelyzetének volt köszönhető. Most, a kilencvenes évekből visszapillantva a rendszer nem nevezhető sem igazán jónak, sem eredetinek. Gyakorlatilag középszerű D&D-klón volt, jóformán használhatatlan harcrendszerrel, egyértelműen labirintus-kalandozásra berendezve. Leginkább a régi Tunnels&Trollsra emlékeztet. Világot nem is dolgoztak ki hozzá, csak a később megjelenő kiegészítő doboz (az Abenteuer Ausbau-Spiel) tette lehetővé a szabad ég alatti vándorlást, és még az ott bemutatott új kontinens, Aventuria sem elégítette ki sok játékos igényeit. A Schwarze Auge, minden hibája ellenére, hatalmas hatást gyakorolt a német fantasy-piacra. A szerepjáték sok ezer fiatal kedvelt szórakozásává vált, és a kiegészítő kiadványok – főleg kalandmodulok és egy magas szintű karakterek számára kialakított alternatív szabálygyűjtemény, a Kardbajnok (Schwertmeister) – nagyszámú biztos vásárlóra számíthattak. Mikor a hibákból tanulva 1988-ban a Schmidt Spiele kiadta a játék „új", második kiadását, a régi boxból már több, mint százezer példányt adtak el!

ÁLTALÁNOSAN

A javított rendszer minősége messze felülmúlja az ősváltozatét, bár főként csak a valamelyest már tapasztalt játékosok és kalandmesterek tudják kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. A DSA nem a harc-centrikus játékok közé tartozik. A gyári kalandok, a „szörnyek", a mágiarendszer, a világ, és nem utolsósorban a harcrendszer: mind lehetetlenné teszik, hogy a harc túlzottan nagy



szerephez jusson. A képzettségrendszer viszont erőssége a játéknak, talán a legjobban sikerült része. Érdekes, hogy a DSA – mindezek ellenére – nem idősebb, tapasztaltabb játékosok körében terjedt el, hanem a tizenévesek közt.

A Schwarze Auge felépítését, legfőbb jellemzőit tekintve hasonlít a M.A.G.U.S.-ra. Az új kiadás teljesen szakított a D&D-s hagyományokkal. Az egyetlen dolog, ami az eredetére emlékeztet a választható karaktertípusok (= kasztok) között lelhető fel: a „faj" kategória – mint olyan – ismeretlen, az embereken kívül törppel és elffel lehet játszani, de mindkettő egyben karaktertípus is. Minden elf valamennyire varázsol és minden törpe gyakorlatilag erős harcos. Ez első pillantásra hátránynak tűnhet, de – mivel következetesen végig vezették – nagyon jól illik a játék szelleméhez. Érdekes a karaktertípusok választéka, teljesen elüt a hagyományostól. A már említett két fajon túl természetesen megtalálhatók a tipikus fantasy-kasztok, mint a mágus (ezen belül is van szürke, fekete és fehér), a harcos, a druida, a boszorkány (számos szórakoztató és újszerű képesség jellemző rá), és a pap. Az igazi érdekességet az olyan ínyencségek jelentik, mint a mutatványos (a bárd és a tolvaj közötti átmenet, mágikus képességek nélkül), a csavargó (tolvajszerűség, de harcolni is tud), a kópé (mágikus képességekkel rendelkező, meglehetősen eredeti kaszt), a kereskedő, a novadi (arab jellegű lovas harcos) és a moha (őserdei bennszülött), a niveze (eszkimó), és a thorvalli (viking hajós). Utóbbi négy érdekessége, hogy a népcsoport határozza meg a karaktertípust; ez olyan módszer, amivel más rendszerekben eddig még nem találkoztam.

MÁGIA

A DSA talán legegyénibb része a mágiarendszer. A varázsló karakter szerepe itt szinte jelentéktelen, korántsem olyan nélkülözhetetlen, mint a legtöbb fantasy-szerepjátékban. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy a DSA-csapatoknak csak kis százalékában találunk mágust – nem többen, mint mondjuk AD&D-csapatban bárdot. A varázsigék megvalósítása rendkívül fantáziadús. A szokásos „Eldobok egy tűzlabdát!" felkiáltás helyett a mágusnak olyan mondókákat kell mondania, mint mondjuk „Kip-kopp, kip-kopp, ajtók, kapuk táruljatok!" (= Kopogás) vagy „Pitypalatty, barátom vagy!" (= Bűbáj személyre). Ez bizonyos fokú humort hoz a játékba, és feltétlenül hangulatos még hosszú távon is. Egyébként a mágiarendszer hagyományos varázspontos megoldás (az AD&D pszionikus szabályaira emlékeztet), a szabályokban ismertetett igék száma kifejezetten alacsony (összesen mintegy 120), de egy kis játékvezetői tapasztalattal kiegészíthető. A szokásos támadó, védekező, bűbáj, ajtónyitó, és félelem-varázslatokon kívül eléggé fontos szerephez jutnak a különböző démonidéző rituálék. Kedves ötlet a tükröző ige, ami a közvetlenül utána kimondott varázslatot „megfordítja": minden paramétere megegyezik az eredetivel, de a hatása ellentétes. Így lesz a mágikus nyílvessző távolsági gyógyító-varázslattá, vagy a szépségvarázs rútsággá. Magától értetődik, hogy a megfelelő mondókát is fordítva kell elmondani.

Az elf hőstípus mágiája a természeti jelenségekre hat. Ilyenek mondjuk a nyomtalanság, a holdfényjárás, vagy az időjárás befolyásolása. A druida kivitelezése is egyedi, a természeti mágia helyett szakterülete sokkal inkább a feketemágia – a M.A.G.U.S. boszorkánymesteréhez áll közel, de annál kevésbé kegyetlen és gonosz.



A boszorkány esetében kevés a változás a hagyományos felfogáshoz képest. Érdekes újítás, hogy külön fajként szerepel: ahhoz, hogy boszorkány szülessen, legalább az egyik szülőnek annak kell lennie. A boszorkányok – akik a DSA-ban akár férfiak is lehetnek – az egész kontinensre kiterjedő titkos „testvériséget" alkotnak és rendszeres boszorkányszombatokon ünneplik Hold nővérüket, Satuaria istennőt. Ilyenkor készítik el jellemző közlekedési eszközüket, ami nem csak seprű lehet.

Messze a leghumorosabb kaszt a kópé. Ő olyan ember, akit csecsemőkorában koboldok raboltak el és neveltek fel. Tőlük leste el a kópémágia fortélyait. A kópé lételeme a csínytevés. Profi viccmesélő és bohóc, de legjobban azt élvezi, ha másokból csinálhat bohócot – minél komolyabb és tiszteletreméltóbb az áldozat, annál jobb. Ez a lényege varázsigéinek is: van itt minden, amit a vidám szerepjátékos kíván. Az illúziók, a gáncsvarázslat (az áldozat megbotlik), vagy a koboldok ajándéka (az áldozat aranynak hiszi a lócitromot) a klasszikus gegek közé tartoznak. Sokkal eredetibb a vetkőztetés (a célpontról lecsúszik minden ruhája), vagy az illetlenség (szegény szerencsétlen mindent illetlenül csinál, s a hatás attól csak erősödik, ha koncentrál a megfelelő viselkedésre). A kópé a „kaotikus jó" karakter díszpéldánya: vidám és csintalan, de ölnie semmilyen körülmények között nem szabad. Ha a kópé mégis felelős valakinek a haláláért (például olyan társára bocsát illetlenség-varázslatot, aki épp a nagyinkvizítorral tárgyal), az igen súlyos kalandpont-levonással büntetendő.

A szabálykönyv számtalan mágikus akadémiát, elméleti szakkönyvet, és néhány varázstárgyat ismertet. Utóbbiakra jellemző, hogy ritkák és kevéssé hasznosak. Az a veszély semmiképpen sem fenyeget, mint az AD&D-ben, hogy a játék mágikus tárgyak dömpingjébe torkollik. Érdekes módon a DSA-ban még a varázsfegyverek fogalma is ismeretlen! Egy másik sajátosság – amin a legtöbb mesélő meglepődik – hogy az alapkészlet nem tartalmazza a mágiarendszert. Az itt megemlített varázslatok és karaktertípusok is egy külön, ennek a témának szentelt boxban találhatóak.

KÉPZETTSÉGEK

Mint már korábban volt róla szó, a Schwarze Auge egyik erőssége a képzettségrendszer (itt tehetségeknek hívják őket). A kis számú harci technikáktól eltekintve csak az alapdobozokban összesen több, mint hatvan tehetség részletes leírását közlik, és még így sem merítenek ki minden lehetőséget. Az ügyes játékvezető könnyedén kiegészítheti a listát nyolcvan-kilencvenre. Ez egyben hatalmas megterhelést is jelent a játékosokra és a mesélőkre nézve, mert – logikus módon – a legtöbb képzettséget úgy-ahogy **mindenki** ismeri. Mindenki össze tud ütni egy tükörtojást és a legtöbben el tudnak látni egy sebet, de igazán jó teljesítményre csak azok képesek, akik az adott képzettség iskoláit kijárták. A pontos mechanizmus leírása nem lenne túlságosan izgalmas, de az mindenképpen elmondható, hogy a DSA tehetségrendszerét nyugodtan a legjobbak közé sorolhatjuk. A képzettség-próbák rendszere is kifinomult: minden próba három képességpróbát jelent (például egy emberismeret-próba két karizma és egy okosság-próbával jár), amit annál könnyebb teljesíteni, minél magasabb szinten járatos a karakter az adott képzettségben, és annál nehezebb, minél kedvezőtlenebbek a körülmények.



SZÖRNYEK

„Maradjunk az ésszerűség határain belül. Aventuria a fantasztikus realizmus világában él: azon a határon, ami a kitalált, de elvileg még lehetségest a történelmileg hitelestől elválasztja. Ezek együttlétét a fantasy-világgal magyarázza. Természetesen léteznek sárkányok és mágusok, de hatalmuk maradjon korlátozott, nehogy megzavarja a világ egyensúlyát. Ebből következik, hogy le kell mondanunk a hat méteres méregokádó farkasokról, vagy a hatalmas ganajtúró bogarakról, amik pillantásukkal kővé változtatnak. 'Természetes' állatokkal is létre lehet hozni izgalmas helyzeteket és fantasztikus hangulatot. Ami a mi hivatalos Aventuriánkban soha nem fog létezni, az a „hétkarúháromlábútüskéstestűbüdöskáoszlény", ami valami csodálatos módon nukleáris láncfűrészhez jutott..." (idézet a Fekete Szem teremtményei című kiadványból)

Ez a hozzáállás határozza meg a DSA teljes szörnyválasztékát. A rémségek tömegeire vágyó játékosok nagyot csalódnak, ha megnézik a fent idézett „szörnykompendiumot". A beholderekhez, tanar'rikhoz, vámpírokhoz szokott „vérbeli" AD&D-sek igencsak halálra unnák magukat egy olyan világban, ahol a szörnyjegyzéket olyan teremtmények uralják, mint a házi galamb, a hóborz, a csíkos borz, a kőszáli kecske, a mammut vagy a csörgőkígyó.

PÉNZÜGYEK

Minden játékot jellemez a benne közölt árlista. Amilyen jól mutatja az AD&D felületességét és harcközpontúságát, és amilyen jól látszik a M.A.G.U.S.-én, hogy izgalmasan új rendszerről van szó, olyan szépen tükrözi a DSA is a rá jellemző részletességet, „realizmust", és figyelmes szerkesztést. Minden megtalálható benne a paprikától a kaleidoszkópon és a sámlin keresztül egészen a báli frizura elkészítésének költségéig. Egyszerűen óriási!

De ez még mind semmi ahhoz képest, ami a világleíró boxban fogadja a mit sem sejtő olvasót. Ott több oldalon át részletesen leírják, hogy a világ melyik vidékének mik a főbb terményei, mennyibe kerülnek „nagyker áron", hová érdemes szállítani őket, meddig tart, milyen költséges és mennyire kockázatos a szállítás, és így tovább. A kereskedő karakterek örvendezhetnek.

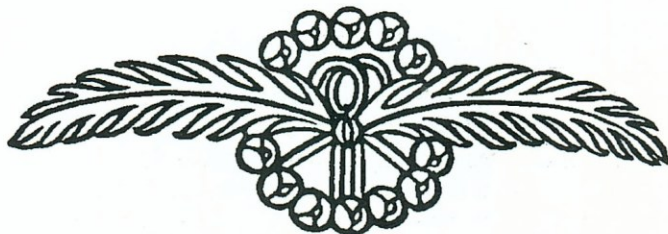
AVENTURIA

Elérkeztünk utolsó nagy témakörünkhöz, a DSA világához. A készítők alapelve a következő: „Csináljunk olyan játékot, amit csak egyetlen világban lehet játszani! Koncentráljuk az összes kiegészítő anyagunkat arra az egy világra, ne aprózzuk el magunkat, és ezt az egy helyszínt dolgozzuk ki olyan részletesen, amennyire csak lehetséges. Így mindenki kénytelen lesz megvásárolni az összes kiadványunkat, és mi is jól járunk, de a vevők is a lehető legszínvonalasabb árut kapják." Ennek az elgondolásnak megfelelően jelent meg 1989-ben a „Das Land des Schwarzen Auges" box, Aventuria kontinens leírása. A készletben megbúvó két vastag füzet a játékhoz nélkülözhetetlen, alapvető dolgokat tartalmazza: egy történelmi áttekintést, a nagy tájak közepesen hosszú ismertetését, egy 'Ki kicsoda Aventuriában?' fejezetet, a 105 (!) legnagyobb város leírását, Gareth császári főváros még ennél is részletesebb útikönyvét (58 középület, 50 kocsma és 38 szálloda szőrszálhasogatóan pontos bemutatásával; például minden szálloda mellett megadják a férőhelyek számát és a tarifát!), a kontinens és a főváros A2-es illetve A3-as méretű színes térképeit és végül, de nem utolsósorban egy, az aventuriai polgár hétköznapjairól szóló, enciklopédikus részletességű beszámolót. Az Aventuria feletti égbolt csillagaitól a foci helyi változatán, a törvénykezésen, a legfontosabb babonákon keresztül az ünnepnapok felsorolásáig számtalan érdekességet tudhatunk meg. Az igényesebb vásárlóknak azonnal feltűnt egy végtelenül kellemes apróság, ami sajnos korántsem mondható el általánosságban a szerepjátékokról: a világleírást ritkán látható precizitással és pontossággal készítették el, igazán élvezet olvasni, nyelvezete és stílusa az irodalmi igényeket is kielégíti.

Így a DSA-játékosok olyan világhoz jutottak, melynek atmoszférájánál jobbat kívánni sem lehetne, ami a heroikus fantasy gyökereihez tér vissza, azokat minőségben messze túlszárnyalva. A JK-k nem emberfeletti szuperlények, ugyanúgy részei Aventuria lakosságának, mint minden más, „normális" életet élő polgár.

Ez az elv mindig jellemző maradt a Schwarze Auge készítőire. A világleíráshoz készített kiegészítő anyagok változatlan szellemben foglalkoztak az egyes vidékek történelmével, hagyományaival és szokásaival, közben ismertetve a felmerülő kalandlehetőségeket. A cél, amit azóta sikerült teljesíteni, Aventuria egészéről nyújtani ideális leírást, ami minden játékos igényeit kielégíti.

Feltétlenül említést kell tenni a kalandmodulokról is, amik szerintem a kalandírás mesterfokát képviselik. A játék szellemét ilyen jól kihasználó, ennyire ötletes, és ilyen kiválóan megírt modulokkal talán csak a Paranoia tudott szolgálni.



Szólnom kell még pár szót a játék elterjedtségéről. Minden előnye ellenére a DSA nem mindenki számára a tökéletes játék, ami főleg az ideológiájával magyarázható. Végletesen heroikus, ugyanis a szabályok – bár a jellem fogalma nincs meghatározva – minden játékos karaktert jónak, vagy legalább semlegesnek képzelnek el. Ezzel összhangban áll a hősöknek a világban betöltött szerepe – a Schwarze Auge, mint olyan, gonosz karakterekkel nem játszható élvezetesen.

Magyarországon kevés olyan klubról tudok, ahol a DSA-t úgyahogy ismerő emberekkel összefuthattok: egyikük a Budaörsi Szerepjátszó Klub, de ha a debreceni Kölcsey Művelődési Központ klubjában érdeklődtök, ott is útba tudnak igazítani benneteket a megfelelő személyekhez. A sajátomon kívül egyetlen olyan társaságot ismerek (szintén Debrecenben), ahol játszottak DSA-t, de egyébként ez a rendszer hazánkban jóformán teljesen ismeretlen.

Németországban, mint az már a bevezetőből is kitűnt, ez az első számú szerepjáték, és én már találkoztam francia nyelvű kiadásával is – bár Franciaországban közel sem annyira elterjedt. Más fordításokról nem tudok, nem is tartom valószínűnek, hogy megjelent, mert a Schwarze Auge – sajnos – az utóbbi egy-két évben igencsak stagnál. Igazán nagy kár!

Pethő Gergely



Nicsak. Itt ez a jó kis számítógép. Mi lenne, ha levelezési rovatot írnék rajta, és a Beart nem zavarná. Na állj, kész, snitt, stop stb. Ebből elég is ennyi, bár véletlenül tényleg az az igazság, hogy ez a bevezető mondat minden nagyobb szellemi erőfeszítés nélkül mintegy spontánul ugrott ki az agyamból és elmaradt a szokásos néhány napos erőfeszítésem valami húdejó bevezető szöveg kitalálására. Aztán úgy látszik még, hogy az előző mondathoz hasonló szép, ám abszolút értelmetlen mondatokat vagyok képes mindenféle nagyobb erőlködés nélkül generálni, mint például ez is, amit éppen most olvasol kedves olvasó. Akarom mondani kisdobos. Amilyen nagy pechetek van, gyanítom, hogy nem az előző (illetve az előtte levő) mondat volt az utolsó értelmetlen és fölösleges mondat ebben a bevezetőben, sőt az erre a hónapra rendelt levrovban, mert azt hiszem, hogy ez is egy ilyesmi. Nocsak, mintha ismételném magam, de sebaj, engem nem zavar, legalábbis éppen ebben a pillanatban nem. Kicsit talán mintha össze meg vissza írogatnék mindenfélét, de ezt fogjuk mondjuk a tavaszra. Mert közben tavasz lett, és remélem ez ti is észrevettétek (ha már nem tavasz lenne, amikor ez a szöveg adásba kerül, akkor kéretik visszagondolni rá). Szóval hurrá meg ilyenek, éljen a jó idő meg a meleg, meg a napozás és a semmittevés. A baj csak az, hogy az utóbbi kettőből mintha kicsit kevés jutna nekem, olyan sok dolgom van mostanában. Minek írtok ennyi levelet? Alig győzöm őket nem elolvasni és nem válaszolni rájuk. Kivételek persze azért akadnak. Valamiből levrovot kell ugyanis írni.

Már megint csúszás

T. GURU szerkesztőség! A lapot az első számtól olvasom, nagyjából elégedett vagyok vele. A februári szám megjelenésén fel vagyok háborodva. Az még hagyján, hogy szerencsétlen - GURU elvonásban szenvedő - olvasót az újságos hülyének nézi két héten keresztül mindennapos kérdéséért: GURU jött már? Szóval ezt még ki lehet bírni, de hogy az - állítólag - hónap közepén (25-én) megjelenő számban a PC GURU-t hónap végére ígéritek, az már nehezen megy le a torkomon. Ja most március elseje van, PC-GURU sehol. Ui.: követelem, hogy Brazil rajvezető tegyen be a levelezésbe, hadd hallja a többi kisdobos is sirámomat. Üdv, Tomi (Petrányi Tamás, Budapest)

Hát most aztán mindenki hallhatta, olvashatta, láthatta. Remélem ettől egy kicsit jobban érzed magad. Szerintem nem is csúsztunk olyan nagyot a februári megjelenéssel, azt hiszem volt már rosszabb is. A PC GURU, ha jól emlékszem, már március legelején utcán volt. Nem elsején, az biztos, de a legelején. Most lehet, hogy az lenne a legkézenfekvőbb, hogy elkezdjem megmagyarázni, hogy miért vannak ezek a csúszkálások, de nem teszem, mert mindegy, hogy mit írok le, mindenre azt mondjátok, hogy duma. Amiben persze tök igazatok is van. Helyette ajánlanék egy holtbiztos módszert, amivel kis életetek minőségét jelentősen javítani lehet. A recept a következő. Azt a tévhitet, miszerint az újság a hónap közepén jelenik meg, mindenki iszonyatos nagy sebességgel felejtse el. Elég annyit megjegyezni, hogy általában minden hónapban megjelenik egy GURU, kéthavonta meg egy PC GURU. Néha véletlenül hónap közepén, de csak valamilyen természetfeletti dolognak köszönhetően (pl. mindenki leadja időben a cikkeit, talán még én is). Különben sem kell abba a hibába beleesni, hogy mindent mindig ugyanúgy precíz rendszerességgel csinálunk, mert abba jó hamar bele lehet unni. Mint az újságosnéninek vagy bácsinak abba, hogy két héten keresztül néhány GURU elvonási tüneteket magán viselő őrült naponta kérdezgeti, hogy megjött-e már a havi betevő adag? Nem kell kérdezgetni, nem kell rá számítani, nem kell állandóan kutatni, elég időnként egy kis pillantást vetni az újságosbódéra, és amikor megláttátok az új címlapot a kirakatban akkor nagyon örülni neki (és persze rögtön megvenni az újságot, lehet azonnal akár két vagy több példányt is egyszerre). Ezt a receptet követve mindenkinek minden hónapban megvan a szükséges kis meglepetése, meg öröme, meg GURU-ja is. Hát kérdem én, adhatunk mi még ennél is többet?

Dicséret meg minden

Kedves GURU Team! Most, hogy sokak "örömére" elkezdődött a suli, tanulás helyett írok nektek egy levelet. Állati jók vagytok (csak így tovább). Nagyon tetszik minden a lapban még az is ami szerintem nem beleváló, az a Valhalla Páholy melléklet. Mikor lesz má' nem benne a lapban? Remélem hamarosan. Szeretem a Valhallát, de nem itt. Ami igazán csúcs, az a vastag újság, viszonylag ehhez képest olcsó ár. Remélem megmarad. A film-könyv ajánlat klassz, a SEGA nem nagyon érdekel, én se szánnék neki több helyet. Ami a M.A.G.U.S.-t illeti, örülök, hogy még mielőtt elfelejtettem volna, megjött, de ez a könyv mi? Tudom, hogy olyan mese-habbal produkció, de alapjában véve mi? Mese, sci-fi, mellékletes kaland-játék? A levelezési rovatotok klassz. Ami a borítót illeti, lehetne néha jobb is, de ez nem őrületes baj. Ennyit egyelőre, üdvözöl egy olvasótok. (Juhász Péter, Budapest)

Két oka van annak, hogy beraktam ezt a levelet ide. Az első az, hogy néha (ha lehet jó sűrűn) be kell rakni olyan leveleket, amik mindenféle teketóriázás nélkül szembedicsér minket. Ilyenre szükség van a tömegszuggerációhoz. A második ok az, hogy néhány dologra kéne valamit válaszolni, hátha érdekel mást is. Hát akkor talán nézzük szép összevissza a dolgokat. A SEGA rovat nem azért csak ennyi mert "minket ugyan nem nagyon érdekel, de azért hagy írjanak egy kicsit a fiúk", hanem mert nincs több hely már a lapban. Meg persze azért is, mert SEGA még egy bocinyit azért kevesebb van mint Amiga meg PC, de amint fordul a helyzet, mi is több teret hagyunk nekik. Oké, erről ennyit. A borítókat eléggé rendesen megválogatjuk, úgy látszik nem mindig sikerül... Mit szólsz azonban a Boros-Szikszai mesterpáros által alkotott képekhez? Azok azért elég jók, nem? Az árban mi is reménykedünk, hogy lehet még tartani egy darabig, ez azonban leginkább nem rajtunk múlik. Én most nem mondom azt, hogy hamarosan drágulunk, azt sem mondom, hogy sokáig ennyi marad a lap ára mert egyiket sem lehet biztosra mondani. Pláne nekem az egészhez semmi közöm sincsen. Mindössze csak körül kell nézni ebben a remek kis országban és máris nem lehet tudni semmit előre. Na akkor egyelőre erről is ennyit. A Valhalla melléklet marad, remélhetőleg igen hosszú ideig még. Miért baj az, hogy más is van az újságban, mint számítógép meg szoftver meg hardver meg mittudoménmégmicsoda? Egyrészt lehet szépen levenni a szemellenzőket, másrészt igen sok emberke szereti ezt pluszt is. A M.A.G.U.S.-ról pedig talán nem nekem kéne felvilágosítást adni. Első nekifutásra próbáld meg elolvasni a könyv bevezetőjét, ott mintha le lenne írva minden. Megpróbálkozhatsz a Valhalla melléklet elolvasásával is... Hoild mester alkalmi irományait is nyugodtan elolvashatod, bár az nem a M.A.G.U.S.-ról hanem az AD&D-ről szól, de a kettő között jelentős rokonság van, ezért (meg nem csak ezért) érdemes beleolvasni. Mindösszе egy jó tanácsot adnék kívül állóként a M.A.G.U.S.-sal kapcsolatban. Ha rájössz és megérted, hogy mi is az, jól gondold meg, hogy belekezdsz-e. Sok embernek már kóros mániájává vált, és a gyógyulás szinte reménytelen dolognak látszik. Legalábbis a tudomány mai állása mellett.

Doktor úr válaszol

(A 94/3-as számban felvetődött egy ilyen rovat indításának szükségessége. Nos, kedves páciensem ismételten elkövette azt a meggondolatlanságot, hogy írt nekem egy levelet és azt postára is adta (utóbbi a nagyobb baj), ezért kénytelen vagyok ismételten foglalkozni vele. Állapota ugyanis nem javul, sőt úgy is mondhatnám, hogy erősen romlik. Most még megpróbálok kezdeni vele valamit, de ha most sem sikerül, akkor legközelebb sajnos kénytelen leszek beutalni őt valahova. Az én tudományomnak is lehetnek határai. - Dr. Brazil)

Első számú levél (intro)

Na mit gondolsz ki vagyok? Kivagyok! *(Itt három darab autó remekbeszabott grafikája következik. A betegnek ezek szerint erős rajzolási kényszerei vannak és ragaszkodik a hármas számhoz. Ez még jelenthet valamit. A többség megóvása érdekében a rajzok közlésétől ismételten lemondok. - Dr. Brazil)* Igen, Kedves asszonyom, Brazil! *(Ajjaj! Nagyobb gondok vannak itt, mint gondoltam! - Dr. Brazil)* Ön megnyerte 3 csodálatos autónk egyikét! Ha persze leközli a csodálatos levelünket! Robi és tsai Kft. (Ja, hogy máskor is nyugodtan betedd levelemet a PC GURU-ba! Én is PC-s vagyok! Ezt ám most kiáltottam!) *(Itt 180 fokot kellett fordítanom a levélen ahhoz, hogy tovább olvashassam. Még jó, hogy nem körkörösen írt ez a Robiéstsaiköfötö. - Dr. Brazil)* Különben marhára megnövelted a PC GURU eladott példányszámát azzal, hogy betettél a levrovba! Legalábbis itt, Almádiban!

Hoppá! Evvel a beteggel kiemelten kell foglalkozni. Sok-sok problémája van neki, ezt már első látásra (másodikra meg pláne) meg lehet állapítani, de ha miatta növekszik az eladott példányszám, akkor nem reménytelen eset. Úgy döntöttem hát, hogy hajlandó vagyok a második levelet is elolvasni és még válaszolni is rá. Sose lehet tudni, hátha duplájára nő az eladott példányszám. Tehát akkor következzen a

Kettes számú levél

Helló Brazil! Egészen meghatódtam levelem láttán a PC GURU-ban! Kössz! Rettegjél Brazil koma (vagy kóma?), bespájzoltam bélyegekből, a borítékot meg elveszem a szegényektől! Tatatatam, de jól érzem magamat (így belövés után)! Akkor hát jöjjenek a kérdések:
(Csak előbb még beledumálok egy kicsit. Te csak vigyázzál avval a bespájzolással, oké? Figyelmeztetlek, nem vagyok én egy olyan rettegős típus. A szegényektől meg nehogy el merészeld venni a borítékokat, mert akkor én kinyújtott mutatóujjammal megérintem az orrod hegyét! Szóval te csak ne érezd magad olyan nagyon jól. - Dr. Brazil (A kívül álló nézőknek üzenem, hogy nem kell ám nagyon elszörnyülködni. Ezt a módszert hívják nálam elrettentésen alapuló sokkolásos gyógyító eljárásnak.))

1. Midet mosod meg először a fürdésnél?
Az maximálisan a fürdés jellegétől függ. Mondok egy példát. Műtétek előtt ugye szükség van egy alapos tisztálkodásra a sterilitás megtartása érdekében. Az általam végzett agyműtétek esetén - mint amilyenre te is egyfajta potenciális jelölt vagy - például a bemosakodáskor (befürödni nem szoktam vele) mindig a mészárosbárdot mosom meg először.

2. A nőket szereted vagy a fiúkat?
Vessen meg érte mindenki, dobáljanak meg kővel, kerüljenek el az emberek, fordítsa el tőlem mindenki a fejét, én akkor is vállalom, nyíltan kimondom, hogy én bizony a nőket szeretem, és erről a rossz tulajdonságomról senkinek és semminek a kedvéért nem vagyok hajlandó lemondani. Miattad sem.

3. Mi volt a jeled az oviban?
Nem emlékszem. Többek szerint valószínűleg egy köcsög, mások szerint egy marha esetleg egy szamár, de akadt már olyan is, aki szerint a nagy-nagy sötét éjszakai égbolt csillagok nélkül. Bár ez utóbbi esetén felmerült a feketelyuk is, de azt elvetették, mondván, hogy az oviban ezt még csak kevesen ismerik a gyerekek közül. Az óvó nénit kéne talán megkérdezni, hátha ő tud valami pontosat róla, csak előbb azt kéne kiderítenem, hogy ki is volt ő egyáltalán. Mivel azonban ez engem egyáltalán nem érdekel, így biztos lehetsz benne, hogy nem fogok utánajárni, és te a pontos infót már sosem fogod megtudni.

4. Most milyen szag van a GURU HQ-n?
Fogalmam sincs. Most ugyanis itthon ülök, ami azt jelenti, hogy jó néhány kilóméter választ el a HQ-tól. Ennyire jó szaglásom nincs, különben is egy kissé meg vagyok fázva. Ha nem felejtem el, akkor küldök neked belőle szagmintát egy alaposan lezárt nylonzacskóban, jó?

5. Milyen a bőröd színe?
Kívülről fehér, kifordítva meg piros, de úgy nem szeretem hordani.

6. Milyen autód van?
Semmilyen se. Csak szeretnék egy kis Golf GTI-t a magaménak tudni, csakhát van néhány akadálya. Az adományokat a GURU HQ címére kérem küldeni.

7. Szereted a Rózsa Gyurit?
Húdenagyinimádommmertolyanjófejhogycsakna. Mostanában meg pláne. Láttam nem is olyan régen egy Zsákbamacska vagy valami hasonló nevű műsort, de már a felénél szétgéppuskáztam a tv-t. Pedig az a szegény készülék nem is tehetett róla.

8. Vééééége!
Ez jó. Ez nagyon jó. Ez nagyon finom.

Bocs a hülye kérdésekért de hát ez van! Beee nekem van ám 386-os Pécém! *(Beee, nekem is, de attól az ember nem feltétlenül hülyül meg ennyire. Sajnos ez az info nem nagyon segít a gyógymód kidolgozásához. Talán mégis a legjobb lesz az agyműtét. - Dr. Brazil)* Ui.: Jaj majdnem elfelejtettem, hogy néz ki a Covboy? Ui.: Neked is a Senna a kedvenc autóversenyződ? (Robi, Balatonalmádiból)

Minden jó, ha jó a vége, márpedig ennek a levélnek itt vége van, és ez jó. Ja igen van még a két utóirat, illetve utókérdés: a Covboy elég jól néz ki, ha jobban kinézne talán ki is esne, de nem néz ki jobban. Kedvenc autóversenyzőm pedig nincs. A húsvéti/karácsony/névnapi üdvözlőlapot köszönöm szépen, teljesen meg vagyok hatódva.

Kalózkodás újra

Helló Brazil! Már régen készültem rá, hogy írok egy levelet a GURU Team-nek, de eddig még nem nagyon vitt rá a lélek. Csak most, amikor is a 93/3-as számot lapozgatva ráakadtam kedvenc rovatomra, a Levelezésre *(Elpirultam. - Brazil)*, ugyanis benne egy számomra (mindig) aktuális témát találtam, a kalózkodást. Na nem mintha én pénzért árulnám a programokat, de bevallom őszintén, hogy a többszáz játékom közül egy sem eredeti. Mondjuk az is igaz, hogy felhasználói programokból majdnem az összes eredeti példányban van meg. Szóval nem elkanyarodva az eredeti témától, én is nagy szemétségnek tartom az ilyen Félszemű Jónás féle fazonok ténykedését. Tényleg, arról mi a véleményed, hogy valaki megvesz egy programot (például én), mondjuk a FoxPro-t, fölpakolja a gépére, majd eladja 5-10 ezerrel olcsóbban? Ez kalózkodás szerinted? Az újság egyébként kurta jó! Megvan az összes, höhöhöhö! Sajna az első PC GURU hiányzik, úgyhogy ezúton megkérném az iiigen nagyra böcsült szerkesztőséget, hogy ha esetleg még van raktáron ilyesmi, akkor azt legyenek olyan kedvesek elküldeni postán utánvéttel szerény(?) személyem részére. Hálám nem maradna el! (Esetleg veszek egy eredeti játékot a GURU-tól) Előre is tenksz! Ui.: Bocs az esetleges helyesírási hibákért, de a helyesírás nem tartozik az erősségeim közé! (Látod Brazil! Ebben (is) hasonlítunk egymásra!) (Jakab Viktor, Budapest)

Oké, van még néhány PC GURU number 1, küldjük. Melyik játékot is szeretnéd megrendelni? Figyelem mindenki! Most még nem késő a hiányzó PC GURU-kat (is) pótolni, csak tessék-tessék! Kaphatók még eredeti szoftverek is nagyon kedvező árakon. És akkor most kicsit komolyabbra fordítva a szót: amit a kalózkodásról most írtál, ahhoz no comment, erről már leírtam a véleményemet, még mindig semmi változás. Az én véleményem pedig egy olyan esetben, amit leírtál nem túl mérvadó, mert nem az számít, hogy én mit gondolok, hanem az, hogy mi van az adott szoftver licencszerződésében leírva. Nem tudom, hogy a FoxPro esetében ez a szerződés mit tartalmaz pontosan (utánanézni meg lusta vagyok, pedig van itt nem messze belőle eredeti példány), de abban biztos vagyok, hogy amit leírtál, azt nem. Általában ezekben a szerződésekben azt engedélyezik, hogy az adott szoftvert egy vagy több gépre installálhatod és használhatod, de másra a tulajdonjogot át nem ruházhatod. Ha mégis megtennéd, akkor az installált verziót le kell törölnöd. Mondok erre egy konkrét példát. A Borland például azt mondja, hogy az ő szoftvereit úgy használhatod, mint a könyveket. Bárkinek odaadhatod, bárki használhatja, de az adott példányból egyszerre mindig csak egy verzió lehetséges valahol felinstallálva. Egy könyvet is csak egy ember olvashat egyszerre és az sem lehet egyszerre több helyen. Más cégek persze más szerződési feltételeket szabhatnak meg. A cégek általában meghatározzák, hogy az őáltaluk készített szoftverrel készített anyagokat, programokat milyen feltételek mellett terjesztheted, mit adhatsz át a programcsomagból stb. Azt is meg szokták határozni, hogy az eredeti lemezről készíthetsz e biztonsági másolatot, vagy tőlük kell másikat kérni, ha az eredeti megsérül. Ahány ház, annyi szokás és annyi feltétel. Azért mégis leírom a véleményemet: szerintem nem érdemes azt csinálni, amit mondtál. Amíg használod, úgy is szükség van a leírásokra, ha meg veszel egy új verziót, akkor használd azt és add el a régit. Szerintem így oké a dolog, legalábbis, ha a licencszerződés engedélyezi ezt. Hamár rendesen játszunk, akkor tartsuk be a játékszabályokat, nem? Tényleg olyan rossz a helyesírásom?

Nicsak. Itt van a második oldal vége is. Mi lenne, ha most abbahagynám, és ez engem egyáltalán nem zavarna. Ugye mindenki tudja a titkot?

Brazil

AMOS the Creator

Üdvözlet minden Amos Professional rajongónak és gyűlölőnek. A következőkben tovább ismerkedünk az Interface remek lehetőségeivel. Elöljáróban leszögeznénk, hogy továbbra is várjuk leveleiteket témánkkal kapcsolatban. Mert mi ám nagyon szeretjük az Interface-t, ám ha más téma jobban lázba hoz (Amos téma!!), hát csak írd meg és mi kerítünk rá alkalmat és üres oldalakat.

A múltkori kis példaprogramhoz már nem sok megjegyzés fért, ezért most néhány utasítást jobban kivesézünk.

Nézzünk megint egy programot, így könnyebben érthető: (a begépelhető programsorok előtt ':')

```
:Load "AMOSPro_Tutorial:Tutorials/Interface/
                        Example_resource.abk"
:Resource Bank 16
:Resource Screen Open 0,640,200,0
:Flash Off : Curs Off : Cls 0
:Wait Vbl
:A$=A$+"BOx  0,0,1,640,100;"
```

Első utasításunk a **BOx**, amellyel egy zárt négyszöget hozhatunk létre a képernyőn, amelynek keretei vannak. Tehát nem egyszerűen kerete mint a Bar Amos utasításnak, hanem itt akár mind a négy keret különböző lehet.

BOx x,y,fi,w,h;

Az x és y a bal felső sarok, w és h a magasság és szélesség, valamennyi pixelekben. Az fi az első elemi képrész sorszáma, ami a resource bankban található. Amikor a Resource Editorban egy Box-ot vágunk ki, akkor ez 9 elem helyét foglalja el, mivel lebontja a négyszöget a sarkokra, szélekre és a testre. Ezek az elemek egymás után fognak a bankban elhelyezkedni, meghatározott rend szerint. Próbáljuk ki mondjuk 22-vel és meglátjuk, hogyan is épül fel a BOx.

```
:A$=A$+"PO 50,14,'Váltókapcsoló',3,8;"
```

Ez egy kiíró utasítás név szerint **Print Outline**, amivel olyan feliratot helyezhetünk el, aminek a szöveg színétől eltérő kerete van. Van természetesen mezei változata is, ami megegyezik az Amos Text utasításával, ez a PRint.

PRint x,y,'szöveg',szín1;

A PO ugyanaz mint fent, de még egy színt meg kell adni a keret számára.

```
:A$=A$+"BUtton1,200,10,32,16,0,0,1;
                        [UN0,0,BP22+;][]"
```

Ez már egy igazán érdekes utasítás. Nézzük meg milyen hosszú, és töprengjünk el mennyi munkával tudnánk mi magunk megkódolni programunk számára. Létrehoz egy kapcsolót a képernyőn. Azért kapcsoló, mert az egérrel rákattintva megváltoztathatja képét. Ez az első kapcsoló a felirattól jobbra helyezkedik el, rákattintva mindig váltja az alakját.

BUtton nr,x,y,w,h,alap,első,utolsó;[{megjelenítés}] [{változtatás}]

nr - a kapcsoló sorszáma. Ugyanezzel a sorszámmal hivatkozhatunk rá az Amos programból is.
x,y,w,h - a már unalomig ismételt méret meghatározó elemek.
Ez a méret egy zónát fed le, ahol az egér kattintása erre a kapcsolóra fog vonatkozni. Alap, első, utolsó - meghatározzák a kapcsoló pozícióját. Ez nem azonos a képernyőn elfoglalt pozícióval. Alaptól indul és minden kattintás hatására eggyel növekszik a pozíciója. Ha eléri az utolsó-t akkor értéke az elsőre ugrik. A pozíciót a BP változó tartalmazza. Az első két szögletes zárójel közé egy programszakaszt írhatunk, ami akkor fog végrehajtódni, amikor a BUtton utasításra kerül a végrehajtás sorrendje, vagy ha a kapcsoló pozíciója megváltozik. A második két zárójel közé szintén egy programrészt írhatunk, ami a kapcsolóra kattintáskor hajtódik végre. A fenti példában az **UN 0,0,BP22+** végzi a kapcsoló megjelenítését. Az **UNpack x,y,i** utasítás egy elemet kirak a képernyőre az x,y relatív koordinátára, tehát utolsó művelet képernyő koordinátájához képest. Az elem számát pedig i határozza meg. Itt találkoztunk most egy összeadással is, ami Interface-ül úgy néz ki, hogy a művelet a két változót, ill. számot követi.
Például: a hagyományos 15+3 most 15 3+
a hagyományos BP+22 most BP22+

```
:A$=A$+"BUtton 2,10,10,150, 16,0,0,3;
                        [UN0,0,BP24 +;][]"
```

Ez a kapcsoló annyiban különbözik az előzőtől, hogy nem kettő hanem négyféle alakot vesz fel sorban egymás után.

```
:A$=A$+"BUtton 3,10,40,32,16,0,0,1;[UN0,0,BP28+;]
                        [BR0;]"
```

Ez pedig visszatér eredeti állapotába, amikor elengedjük egerünk fülét. Itt a sor végén lévő BR0 akkor hajtódik végre, amikor a kapcsolót kiválasztjuk. Ilyenkor ez a kapcsoló pozícióját nullára állítja.

```
:A$=A$+"EXit;"
```

Ezzel lezárjuk az Interface programot.

```
:Dialóg Open 1,A$
:X=Dialóg Run(1)
```

Megnyitunk egy csatornát, majd futtatjuk a programot. Ilyenkor a kapcsolók tovább élnek, míg az Amos program fut.

```
:Do
:Locate 0,15
:For I=1 To 3
:Print "Az ";I;". kapcsoló pozíciója:";Rdialog(1,I)
:Next
:Loop
```

=Rdialog (csatorna,button)

Lekérdezi egy kapcsoló pozícióját.

Arra legközelebb visszatérünk, hogy a harmadik kapcsoló pozíciója miért nem változik. Amit még meg kell említsünk, az a Run Until utasítás.

RUn d,f;

d - a kivárás 1/50. sec
f - 2. bit billentyű lenyomásig, 3. bit egér kattintásig

Ez az utasítás azt eredményezi, hogy az Interface program vagy egy meghatározott ideig fog futni, vagy pedig valamely esemény bekövetkeztéig. Amennyiben a RUn elmarad, akkor az EXit-et követően a program futása folytatódik az Amos programmal.

A részletekről ennyit. Folytatjuk a jövő hónapban.

HAC DT.
Project 1/1
Cél:
A számítástechnikát építő jelleggel használni kívánó kezdők bevezetése a programkészítés folyamataiba.
Ötlet:
PD játék készítése.
Célbalövő sok animációval, humorral. Aki emlékszik még egy Take'em Out nevű játékra, az képben van. A lényeges különbség, hogy nem az 'ólmot a rossz fiúkba' koncepción alapul a téma.
A lényeg röviden:
A képernyőn felbukkanó objektumok semlegesítése az egérrel irányítható célkereszt és a tűzgomb segítségével.
Minden objektum kísérletet tesz a játékos életerejének elszívására, amennyiben semlegesítése nem történik meg idejében.
Több történeti kor, humoros animációk, digitalizált hangeffektusok.
A pályák alapjai:
játék program karikatúrák, és más humorosan megoldható témák. Az általunk javasolt első pálya egy prehistoric level dinókkal, JP karikatúrával. Ennek háttere és néhány résztvevőjének grafikája már készen van.
Gépi erőforrások: Amiga OS 1.3+, min 512 kbyte
Emberi erőforrások:
- ötletgyáros
- programozó
- grafikus
- zenész

Április végéig papíron várunk ötleteket a következőkről:
- pályák alaptémája
- játék menete
- játékba építhető poénok
- folyamatábra

A beküldött ötletekből kiválasztásra kerül a legjobb, ami a következő számban lesz részletesen olvasható. A jelentkezők, akik egy lemezt is mellékelnek a válaszboríték mellé, azok postafordultával megkapják ugyanazokat az adatokat, file-okat, dokumentációkat, és az egyénre szabott feladatokat.

Lázi & Angler

Hungarian Amos Club 1675 Bp., Pf.:116.

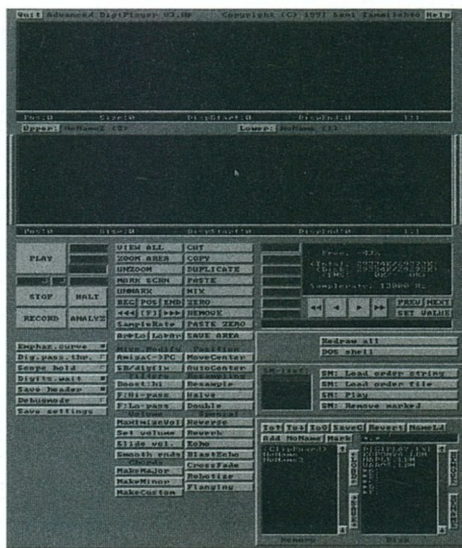
ZeneMánia

Itt a tavasz, itt vagyok én is. Kint a madarak, a szobákban pedig a számítógépek csicseregnek. Az utóbbihoz szeretnék néhány tippet nyújtani ezen az oldalon.

DIGIPLAY (PC)

1991-ben került piacra ez az igen szépen kivitelezett digitalizáló program. Bár egy kicsit öregecskének tűnik, mégis érdemes róla beszélni, mert nagyon eltalálták a szerzők.
A programot az elindítás előtt paraméterezni lehet. Például a */t* csak teszt mód (nem kell hozzá hangkártya, de nem is hallunk semmit), a */k* az egér átkapcsolása billentyűzetre, */p1-p8* a panelek színe..., */h*-ra pedig megkapjuk az összes paraméter rövid leírását.
Miután bejutottunk a programba a fő és egyetlen képernyőn találjuk magunkat, amelyet az egérrel fel-le mozgathatunk, így egy csomó nyomógomb, kijelző válik láthatóvá. A bal felső sarokban rögtön a "**Quit**" található, jelentése egyértelmű. Alatta két hatalmas ablak, melyek digitalizált hangunk görbéjét mutatják. Azért kettő, mert így egyszerre két hangmintával is manipulálhatunk. Az "**Upper**" és a "**Lower**" gombokkal választhatunk a felső és az alsó ablak közül. Az ablakokban az egérrel pozícionálhatjuk a kurzort és ha a bal gombot nyomva tartjuk, akkor az egeret mozgatva kijelölhetjük a hang egy részét.
A "**Play**" gombbal lejátszhatjuk, a "**Stop**"-pal megállíthatjuk az aktuális ablakban levő hangmintát. A "**Rec**" gombbal a hangdigitalizálást indíthatjuk el, az "**Analize**"-zel pedig rögzítés nélkül belehallgathatunk a digitalizálandó hanganyagba. Mindkét esetben a hangkártyánk bemenetére adott hangot kapjuk meg a gépben. Miután ledigitalizálunk valamit ez rögtön megjelenik az aktuális ablakban, ahol a következőket művelhetjük vele:
"**View All**": az egész hangminta láthatóvá válik (visszatérés a zoomból). "**Zoom Area**": a kijelölt területet az egész képernyőre kinagyítja. "**Unzoom**": visszalép a nagyításból egyet. "**Mark Screen**": kijelöli az egész képernyőt. "**Unmark**": megszünteti a kijelölést.
Ezzel a pár funkcióval és az egér használatával már ki tudjuk jelölni a hangminta bármely részét. A kijelölt részekkel a következőket tehetjük:
"**Cut**": a kijelölt részt kivágja a hangmintából úgy, hogy el is tűnik onnan és bemásolja egy átmeneti tárolóba a Clipboardba. "**Copy**": a kijelölt részt bemásolja a Clipboardba, de a helyén is megmarad. "**Duplicate**": a kijelölt részt megduplázza. "**Paste**": a Clipboard tartalmát az aktuális kurzor pozíció után másolja. "**Mix**": a kijelölt részt és a Clipboard tartalmát összemixeli egy hangmintává, amit lejátszva mindkét előző hangot hallhatjuk. "**Zero**": a kijelölt részt kinullázza, a helyén csend keletkezik. "**Remove**": a kijelölt részt a hangmintából kitörli és a helyét is eltünteti. "**Paste Zero**": a hangmintához az aktuális kurzorpozíció után csendet ad hozzá, az adott hosszúságban "**Save Area**": a kijelölt részt lemezre vagy harddiskre menti önálló hangmintaként.
Ezekkel a funkciókkal már rengeteg dolgot művelhetünk, de még korántsem írtam le mindent, mert a DigiPlay ennél sokkal többet tud. Hogy miket, azt a következő számból megtudhatjátok.

(Folyt. köv.)



Zeneiskola

A múlt hónapban túlestünk az alapokon, így most belevághatunk a digitális zene készítésének rejtelmeibe. Mint azt már korábban leírtam, a digitális zene mintavételezett (digitalizált) hangokból áll, melyeket egymás után írva zenét kapunk. Egy zene nagyon fontos jellemzője a hangszerek minősége, egy rossz hangszer teljesen elronthat egy amúgy jól megírt zenét. Ahhoz hogy elkezdhessük a komponálást, tehát össze kell gyűjtenünk a hangszereket. Ezt megtehetjük eleinte úgy is, hogy kiszedjük őket mások zenéiből, de ez nem igazán etikus, azonkívül ha komolyabban foglalkozunk a témával, akkor rájövünk arra, hogy az általunk készített hangszereket sokkal könnyebb igazítani a zenénk hangulatához, mint mások által egy másik zenéhez készített hangszereket.
A saját hangszerek készítéséhez először is egy hangdigitalizálóra és egy digitalizáló programra van szükség. A hangdigitalizálót Amigához sajnos külön meg kell venni (kb. 3.000-12.000 Ft), a piacon levő hangdigitalizáló kártyák szinte mindegyike jól használható. A PC-knél a hangkártyák általában tartalmaznak hangdigitalizálót (kivéve a SoundBlaster V1.5). Digitalizálásra Amigán az AudioMaster-t (lásd Zenemánia 94/2) vagy a Protracker Sampler funkcióját ajánlom, PC-n pedig a DigiPlay című program a leghasználhatóbb (lásd fent).
A programok használatára nem itt térek ki, mert azt máshol már leírtam, hanem inkább néhány fontosabb trükköt szeretnék ismertetni.
Először is ellenőrizzük a gép és a hangforrás közötti kábeleket, hogy nem túl zajosak-e. A digitalizálást minél magasabb frekvencián csináljuk, annál jobb lesz a minőség és annál több memóriát foglal. Így azt a frekvenciát kell választani, ami a legnagyobb és még a memóriában is elférünk. A hangot ha lehet, rögtön olyannak digitalizáljuk amilyenre szükségünk van, mert minden egyes effekt, halkítás, hangosítás, hangolás... ront a minőségen. A hangmintát mindig nagyító üzemmódban vagdaljuk, loopoljuk, hogy pontosan eltalálhassuk a megfelelő pozíciókat.

(Folyt. köv.)

Mára ennyit, mert kifutok az oldalamból, a jövő hónapban ismét találkozunk.

PETROFF

MÁGIKUS LAPOK



Nagylélegzetű téma híján most pár szabadon választható harci szabályt írok le, melyek közt van olyan, ami nem az AD&D rendszerében tűnt fel először. Mivel máshol könnyebben lehet megoldani a problémás dolgokat mint az AD&D rendszerében, nem tartom komolyan mondott lopásnak, hogy egy-két jó ötletet átvegyünk, ahelyett, hogy miattuk egy teljesen ismeretlen játékot kelljen nekünk és játékosainknak elölről megtanulni (és megvásárolni).

A harcnál PHB szinten nem sok választható lehetőség van. A Harcosok kézikönyve próbálta bővíteni a választható lehetőségeket, lefegyverzés, fegyveres hárítás stb.-vel. De túlságosan elkötelezték magukat a célzott támadás (called shot) felhasználására, mert ez volt a legjobban nyitva hagyott alapkönyvi opció, és sajnos mindenre ezt írják megoldásként. A legszembetűnőbb hiba amit így elkövettek, a fegyveres hárítás (parry) szabálya.

Ha egy ellenséges támadás kivédéséhez sikeres célzott támadás (-4 to Hit) kell, alacsony szinten egy +3 - +6 AC-jű átlagkarakter ütését szinte lehetetlen kivédeni. Annyira vakszerencse kell hozzá, hogy nem érdemes feladni egy támadást érte. Ellenben egy magas szintű harcost pár nulla fickó is legyőzhet úgy, ha meg tudják lepni páncél nélkül. Felük a támadását védi, a többi csépeli ahol éri. Eltart ugyan egy ideig amíg leverik, de az alapszabályok használata nem ad ilyen rossz esélyeket tapasztalt karakternek.

Miért függ az ellenfél támadásának kivédése annak védettségétől? Hát talán aki sokat gyakorolt, az nem támad jobban? A megoldás ebben van. Attól függ a hárítás sikere, hogy mennyire tökéletes az, amit védeni próbál. Annál az AC-nél kell kettővel jobbat eltalálni, amit az ellenfél támadása eltalált. Egy ellenséges támadást így felhasznált támadással hárítani lehet. Siker esetén elmarad a sebződés, ha meg az ellenfél támadása eleve nem talált volna, akkor c'est la vie.

Ez tehát fegyverrel való hárítás, de miért készítik a pajzsokat? Az alapszabályokat átnézve tényleg nem tudom...



A pajzs nagy védőfelületével megkönnyíti a védekezést, kicsi és közepes pajzs +2, csuklópajzs +1-et ad a dobáshoz, ha vele védnek támadást. A testpajzsot mint lövedékek elleni védőparavánt számítom, tehát azt nem szokás egy kézzel lengetni. A csuklópajzzsal védekező nem tudja ugyanakkor az abban a kezében levő fegyvert támadására használni. Hogy egyik kézben levő fegyverrel támadni, másikon levő pajzzsal védekezni - kétkezes harcnak számít-e, azt a DM-re bízom. De javaslom, hogy inkább a Harcosok könyvében írt "gyengébb kéz" opciót használja ILYENKOR, tehát a jobbkezesek -2 to Hit-et kapnak bal kéz használatánál. Hogy ezután a karakter melyik kezével használja a pajzsát és a fegyverét, az rá van bízva.



Pusztakezes hárításhoz néggyel jobb AC-t kell eltalálni, mint az ellenfél támadása. Ha ez nem sikerül, akkor a védekező "belemegy" a fegyverbe és maximálist sebződik még a sikertelen támadástól is. Elfogadható, hogy mivel sikernél a támadó karját a védekező elkapja, wrestling-be kezdhet vele. Tudom, tudom, a fegyverek védő szerepe a pusztakezes támadóval szemben. De nem a pusztakezes a támadó, és így is könnyen baj lehet a próbálkozásból.

És hogy mi lesz az alapkönyvben opcióként szereplő Parry-vel? Mivel a fent leírtaknál egy támadás ellen egy támadást kell föladni a védekezéshez, jól használható a régi parry is, ami az összes szemből jövő támadás ellen javítja az AC-t valamelyest. Nagy különbség!

Egy dolgot ezért érdemes változtatni rajta, ne kelljen minden cselekvést feladva egyhelyben maradni a védekezéshez. Mindkét fajta védekezést lehet visszavonulás közben használni. Azért volt mégis így legyengítve, mert elég volt az "ütöm-ütöm-ütöm" a harchoz. A HP meg úgy is magába foglalta, hogy mit sikerült kivédeni, és mit nem. Az megmarad az eredetiből, hogy a körben amikor a karakter így védekezik, továbbra sem támadhat, vagy varázsolhat, és nem használhatja tárgyait.

Kérem a védekezési opciók használatakor a józan ész használatát - *EGY KIS MEGÍTÉLÉST*. Csak el kell képzelni a szituációt - *EGY KIS SZÍNEZÉS*, hogy ne lehetetlen dolgokra használják a karakterek/NPC-k.

Következik - *A LEFEGYVERZÉS*.
Ez sem OK a Harcosok könyvében. Szintén egy célzott támadással kiverhető az ellenfél kezéből a fegyver. A védekezésnél említett magas szintű harcosnak pillanatok alatt kivernék a kezéből egy szál kardját is, hacsak nem +5-ös hálóinge van. Régen, az első kiadásban okosabb megoldás volt: egyszerű támadást kellett dobni. Ha sikerült, a sebződés helyett az ellenfél dobhatott egy kövé válás mentőt, hogy meg tudja-e tartani fegyverét. Így mindkét félen múlott a végkimenetel, és nem volt baj, hogy itt dobás-ellendobás történik, hiszen ritkán került rá sor.

Játékegyensúly szempontjából jobb kicsit keményíteni a szabályt, mert sokkal erőteljesebb dolog mint egy védekező manőver. A célzott támadás is, és a fegyver

megtartására vonatkozó mentődobás is szükséges. A kiütött fegyver 1d6 lábnyira repül (irány a DMG szórástáblázat alapján, 8-10 az ellenfelek közötti hely).

A kétkezes fegyverekre még az első kiadásbeli változat is rossz szabályt talált ki: mind a két kézre külön sikeres lefegyverzést kell végrehajtani, egy kör alatt. Ha csak az egyik sikerül, az ellenfél a kör végéig visszafogja két kézre fegyverét. No, ez előny LENNE a kétkezes fegyvereknél, merthogy iszonyú nehéz lenne lerakatni őket azzal aki nem akarja. De kétkezes fegyvert nem engednek a szabályok egy kézzel használni... És ez lenne a legjobb védekezés egy körönként többet támadó, kétkézi fegyvert használó ellenfélnél. Csak kezdeménynél egy kezét le kell verni, és oda az összes támadása. És ha esetenként megnyeri a kezdeményt, akkor még egyet támadhat is néha.

A megoldás: csak egy sikeres lefegyverzésnél nem történik SEMMI hátrány az érintett részére. Hiszen eleve hátrányban van, mert nem használhat pajzsot (nem védekezhet pajzzsal), és nem támadhat egyszerre két fegyverrel, amit a kétkezes fegyverek sebzése nem pótol.

A HALÁL AJTAJÁBAN. 0 HP alatt a karakter körönként 1 HP-t veszít, és az egészségértékének negatívját elérve meghal. Így már komoly dolog az egészség értéke, mint szívósságot-15 / betegességet-6 / vérzékenységet-3 mutató dolog.

ÚJ FEGYVER Greyhawk-ban a bakluni kultúrában van leginkább jelen a puszta testtel való küzdelem. Annál is inkább, mert e kultúra része a megtisztulást ily módon kereső fakírok szektája. Néhány hagyományos fegyvert természetesen ők is használnak, részeként a harc elsajátításának. Ilyen a bakluni kétöklös, amely a láncos buzogány egyik fajtája. A 3-4' hosszú vasalt keményfa rúd mindkét végén 1' láncra függesztett súlyos tömörbronz öklöt formázó zúzófej van. Váltva, a közepénél fogva hurkoltan, és a bot egyik végéhez közel, nagy ívben sújtva forgatják az iszonyú súlyos koloncokat. Nagy súlya és nehéz kezelhetősége máig sem hódította meg a világot...

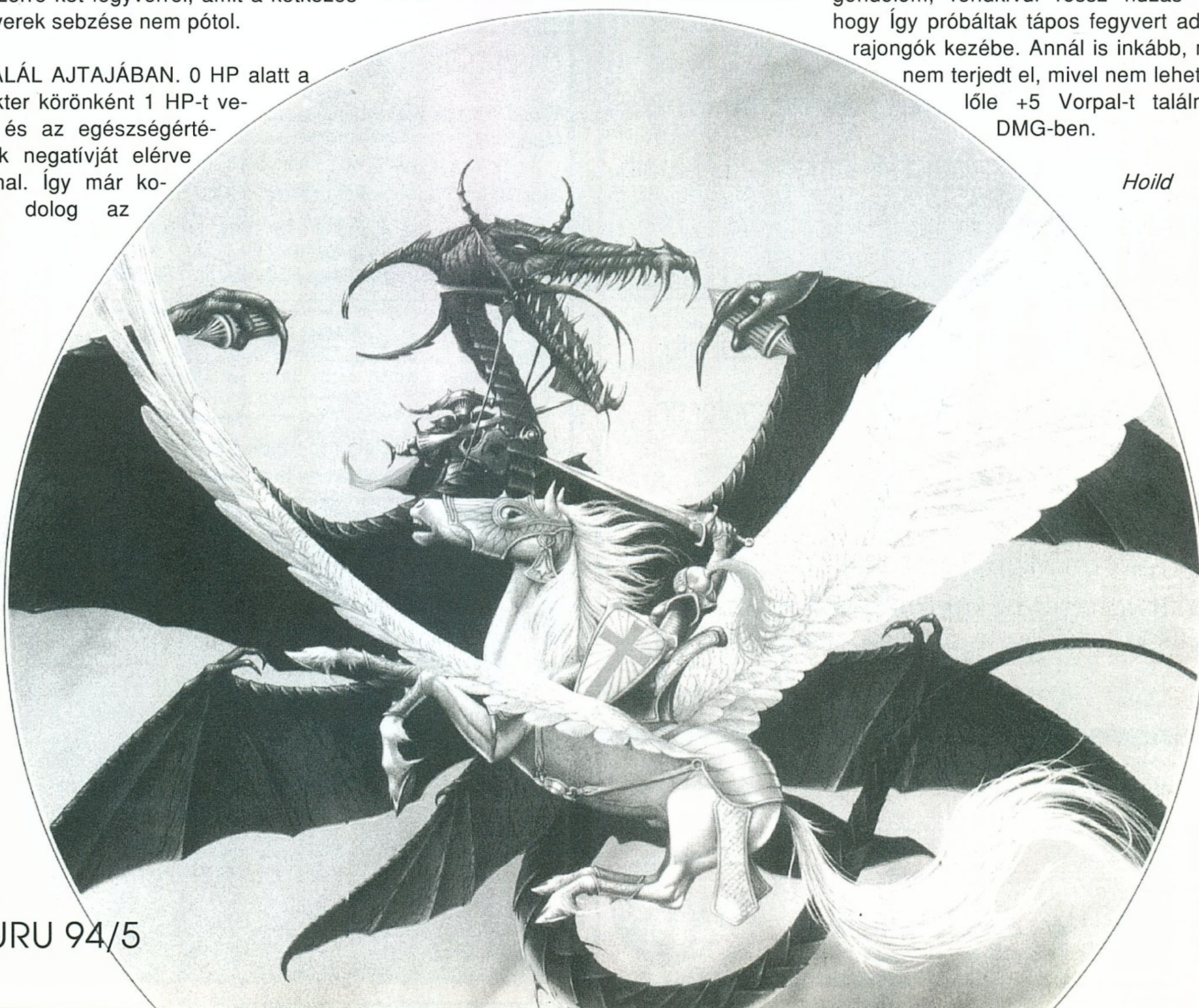
bakluni kétöklös
ára: 30 gp
súlya:18 lbs.
mérete: L (nagy)
típusa: B (zúzó)
sebessége: 9
sebzése: S-M 2d4 / L 2d4

Mágikus formája általában a Cséphadaró bothoz (Rod of flailing) hasonló, teljes formájában +3 mágikus bónuszú, és mindkét fej külön használható támadásra. Nyugatibb formáját 3' hosszú rúddal, és acélból kovácsolt könnyebb, enyhén tollazott fejekkel készítik. Adatai hasonlóak a kétkezes cséphadaróéhoz.

És végül egy megtévesztő hiba leleplეződik. A Harcosok könyve és az Arms & Equipment guide bemutatta az eddigi legbrutálisabban sebző emberi fegyvert, a hosszúdárdát (Long spear). Micsoda vicc, hogy ez nem volt más, mint a legócskábbként feltüntetett szálfegyver, új ruhába öltöztetve.

Az Awl pike és a Long spear súlya hasonló, bár az előbbi valamivel nehezebb, és egyben hosszabb is. A hegyüknek is kb. hasonló a formája. A Long spear mégis majd kétszer gyorsabbnak van feltüntetve, és a sebzése is majd duplája a rendkívül alábecsült Awl pike-nak. A long spear egy kézzel is használható az említett két kiadvány szerint, bár ekkor sebzése CSAK a nehéz lándzsával egyenlő. Úgy gondolom, rendkívül rossz húzás volt, hogy Így próbáltak tápos fegyvert adni a rajongók kezébe. Annál is inkább, mert nem terjedt el, mivel nem lehet belőle +5 Vorpal-t találni a DMG-ben.

Hoild



AMIGA és PC alapú MULTIMÉDIA, DESKTOP VIDEO és BROADCAST TV!

Házi és professzionális videostúdiók, kábel TV-k, reklámstúdiók, valamint animációval, feliratozással vagy computer hanggal foglalkozók részére kínáljuk, egyedi építésű multimédia rendszereinket, illetve professzionális hardware és software kiegészítőinket!

Ajánlatunkból:

Hardware

- 24 bites grafikus kártyák (HQ és Professional)
- Professzionális és Broadcast Video kártyák
- Professzionális és broadcast (48 kHz) hangkártyák
- S VHS, Y-C, composit és component Genlock-ok
- Non-linear editor kártyák stb.

Software

- Animáció, Ray-trace animáció → Imagine, REAL3d stb
- Feliratozás (adásban), képújság → SCALA MM 300
- Feliratozás (utómunkában) → Broadcast Titl., Montage
- Morphózis Generálás → MorphPlus, Cinemorph stb
- Tájkép generálás → Vista Pro, Scenery Animator stb

Figyelem! Mind hardware mind pedig software termékeink eredeti jogtiszta, regisztrált angol nyelvű import termékek!

Dealerünk: OPTONET
4026 Debrecen, Bethlen G. u. 43. · Tel: (36)340-103



THALYMPEX COMPUTER EXPORT·IMPORT

THALYMPEX Co.
G.V.P. Distributor

1077 Budapest, Baross tér 16.
Tel/Fax: (1) 141-44-14



CORNELIUS

Az AMIGA szerviz címe és telefonszáma megváltozott!

Amiga 500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez, PC-hez winchesterek:

2.5":	80 MB - 22.900,-	120 MB - 24.900,-
	240 MB - 35.900,-	
3.5":	120 MB - 20.900,-	210 MB - 31.000,-
	250 MB - 35.900,-	

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással A1200/A600-ba A beszerelés megvárható!	3.500,- Ft
AT-BUS winchester controller 0.5/2/4/8 MB memória bővítési lehetőséggel A1000/A500(+)-hoz, nagy adatátviteli sebesség	11.900,- Ft
AT-BUS winchester controller A1000/A500/A500+ -hoz	7.500,- Ft
KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson...	
A500+-on és A600-on, V1.3 ROM-mal	5.200,- Ft
A500-on V2.x vagy V3.x ROM-mal	6.200,- Ft
A1200 1 MB 32 bites memória bővítő órával, coproc. fogl.	19.000,- Ft
2 MB 32 bites memória bővítő órával, coproc. fogl.	26.900,- Ft
512 kB memória bővítő A500- és A500plus-hoz	3.000,- Ft
MathCooprocessor PC AT286-hoz 500 %-os matematikai gyorsulás	2.000,- Ft
ParNet Amiga Network kábel 2 m, programmal	2.490,-Ft

Az ACOMP KFT. hivatalos szervize - beépítések garanciavesztés nélkül
Az árak az ÁFÁ-t és egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljeskörű javítása.
Vidékre utánvételes csomagküldés.
Regiusz Kornél · Nyitvatartási időben telefon: 283-2507

READ ONLY BT.

Budapest IV., Külsőszilágyi út 116.
Tel.: 180-8347

Rövid határidővel vállaljuk adatai CD-ROM lemezre történő arhiválását.

Adatait hozhatja: winchesteren (SCSI, AT BUS)
streamer kazettán (QIC 80)
floppy lemezen (1.2 / 1.44 MB)
A felírható adatmennyiség 650 MB, ill. 750 MB.

További darabok:	
2-5 db	6.000
6-10 db	5.500
11-20 db	5.000
21-34 db	4.500
35 db-tól	4.000

Master példány:

Forrás				
winchester	winch. több	streamer	floppy lemez	CD
7.500	8.000	10.000	12.000	6.000

Játék és felhasználói programok CD-ROM-on széles választékban kaphatók. Mielőtt elfáradna hozzánk, kérjük egyeztessen telefonon.

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-72-99-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Keresek eladó DRAGON 32, vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!
7617 Pécs, Pf. 58.
Tel.: 06-72/412-809

Eladó A-520 TV-modulátor kábellel 2500 Ft.
Szabó László
3800 Szikszó, Paprád u. 3.

Keveset használt AMIGA 1200-as tartozékokkal, vagy külön, olcsón eladó.
Érdeklődni este: Tel.: 1-779-049

Eladó! A500 1 MB chip/fast (23.900), TV Mod. (2.000), 2 db 1 MB-os SIMM (5.000/db), HD-controller (6.500).
Tel.: 291-4029 (Péter)

Eladó A1200 45.000Ft és SONY CD-ROM PC-hez (még garanciális) 20.000 Ft-ért. HÍVJ!
66-328-763 Csaba (8 óra után)

Sound Galaxy NX PRO hangkártya eladó 10.000 Ft.-ért.
Nagy Attila
Tel.: 215-5800/178 14h-ig.

Amiga 1200-as tulajdonosok leveleit várom. Írj, nem bánod meg.
Cím: Gyurkó Zsolt, 4031 Debrecen, Krónikás u. 6. IV/40.

Eladó A2000 (1 MB, KS 2.04) 1084S monitorral. Ár megegyezés szerint.
Érdeklődni lehet: 06-53-310-956-os telefonszámon.

Eladó Amiga 600 (új), Kickstart átkapcsoló (2.05-1.3), 40 MB hard disk, 1084 stereo monitor (új), Commodore MPC 1230 printer.
Tel.: 18-88-524

Garanciális A1200/60 HD, színes monitor, külső drive, lemezek, eladó, vagy 386DX-re cserélhető megegyezéssel.
Érd.: Bérczi, 06-26/311-453

Emberek!!! Hát ti teljesen komolyan gondoltátok, hogy nem árasztottatok el VC 20 programokkal? Továbbra is várom a programokat a GURU címére! - Brazil

---

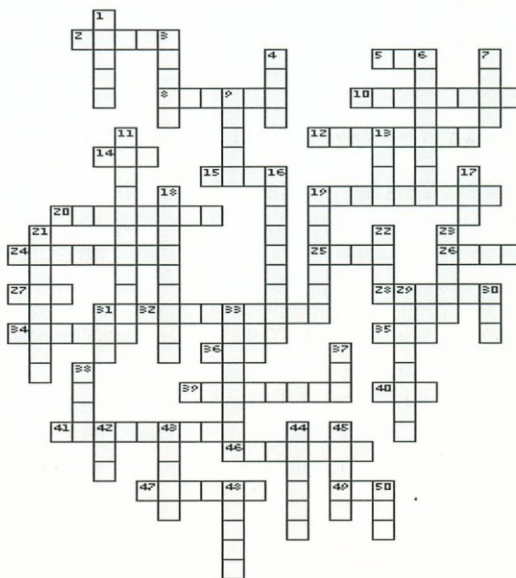
A Demologiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisk, videodemo és lemezújság.
A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg, valamint egy 3½"-es lemez.

SCOOPEX
PD COMPANY
1399 BP., Pf.: 701/103

Rejtvény

Megfejtéseiteket a GURU postacímére várjuk 1994. április 25-ig.
GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765
Nyeremények: 1. díj Eredeti software (írjátok meg milyen gépetek van!)
2. díj 2-2 doboz lemez
3. díj 5 Valhalla könyvcsomag

1, Népszerű input eszköz
2, Kisfelbontás Amigán
3, A leghosszabb billentyű
4, Váltó billentyű
5, A szövegek kinézetét befolyásolásoló billentyű
6, Képsík neve
7, Amiga hibaüzenet neve
8, A szövegben való mozgásra való
9, Emelő billentyű
10, Programok általános neve
11, A visszatörlés billentyűje
12, A legáltalánosabb input eszköz
13, Amikor beindul a rendszer
14, Megjelenítési szabvány
15, Megjelenítési szabvány
16, Megjelenítési szabvány pl. C64-en
17, Amelyben programjaink futnak
18, File-ok csoportja
19, Monitor típus (vízszintes)
19, Amin a gép képét látjuk (függőleges)
20, A játszó eszköz
21, Párhuzamos port
22, Sok ilyen van a gép belsejében
23, Időmérő eszköz
24, A gép és kiegészítőinek általános neve
25, Monitoroknál használatos mértékegység
26, Váltottsoros üzemmód
27, Amigán ebben a módban lehet a legtöbb színt használni
28, A1200 és A600 bővítókártya neve
29, A SHIFT-et rögzítő billentyű
30, Váltó billentyű
31, Segítségével TV-n is nézhetjük gépünket
33, Fényceruza
34, A leggyakoribb adathordozó
35, A központi processzor
36, Az új Amigák (A1200, A4000) jelzője
37, PC-s megjelenítési mód (Nem EGA)
38, A legjobb PC-s megjelenítési mód
39, Az Amiga főprocesszorának gyártója
40, Gépünk chipbe égetett adatai
41, Winchester más szóval (két szó egyben írva)
42, A három színösszetevős megjelenítési mód
43, A három gomb eredménye
44, Minnél több van gépünkben, annál jobb
45, Nagyfelbontás Amigán
46, A különálló billentyűzet csoport
47, Soros port
48, Amiga definíciós programnyelv
49, Félfényerős mód Amigán
50, A számítógépes programozók így hívják a hibákat



Az összes megfejtés angol szó, vagy számítástechnikai mozaikszó!

PC ABC

Az alapok

Minden egyes számítógép két részből áll: magából a hardware-ből, illetve az azt működtető software-ből.

Egyik legfontosabb a software-ek közül az operációs rendszer, mely a gép alapvető irányítását végzi. Legalapvetőbb feladata a gép üzembe hozása, és folyamatos üzemben tartása. Másik nem elhanyagolható feladatát már a neve is mutatja, úgy mint DOS = Disk Operating System -> lemezkezelő műveletek. Ezen műveletek feloszthatók részekre, mint a tárolók menedzselése (lemez formatálása, másolás, megvizsgálás, összehasonlítás, adatok olvasása, írása, valamint könyvtárak és adatok kezelése-szervezése), továbbá a megfelelő parancsok a felhasználó rendelkezésére bocsátása. Az operációs rendszer feladata azonban még az egyes programok megtalálása, elindítása majd leállítása; a rendelkezésre álló memória kezelése; a programok számára utat biztosítani a különböző egységekhez, mint pl. monitor vagy nyomtató; az egész gép bekonfigurálása.

Az operációs rendszer 3 programfajtára bontható:

1. Rezidens rész: Az alaprendszert először rezidens részként fel kell tölteni a memóriába. Ez 3 adatból áll: *io.sys*, *msdos.sys* és *command.com*. Ezek nélkül nem hozható működésbe a PC.

2. Tranziens rész: Választhatóan lefuttathatjuk a rendszer tranziens részeit is, melyek csak speciális feladatok végrehajtására alkalmasak, mint másolás...

3. Vezérlőprogramok (driver): Szintén választhatóan indíthatunk el, ún. vezérlőprogramokat, melyek segítségével a különböző perifériákat, illetve a rendelkezésre álló memóriát kezelhetjük. Az operációs rendszer ilyen vezérlőprogram nélkül tudja kezelni a monitort, billentyűzetet, floppy drive-t és a winchestert, de a többi berendezéshez (pl. egér vagy nyomtató) speciális vezérlő program kell. A vezérlőprogramok szintén rezidens programok, azaz a memóriába feltöltve a háttérben működnek, és a *config.sys* fileban lehet megadni ezeket a gépnek. (Erről később részletesen írunk.)

A gép bekapcsolásakor a BIOS végrehajt egy önteszt-sorozatot, mint pl. memóriateszt, majd ha mindent rendben talál, akkor megpróbálja betölteni a rendszert valamelyik drive-ról a memóriába. Többnyire először a floppy drive-on keresi a gép a rendszerindításához szükséges, fenn már említett 3 file-t, majd a winchesteren próbálja megtalálni.

A config.sys

Ebben a korábban már említett file-ban lesznek megnevezve azok a vezérlőprogramok, melyek az egyes perifériák, illetve a memória kezelését végzik majd. Fontos, hogy a config.sys file az indító lemezegység gyökér könyvtárában legyen (pl. c:\config.sys).

Az autoexec.bat

A másik indító file-nak, az autoexec.batnak szintén a gyökér könyvtárban kell lenni. Ez a legfontosabb mindennapos beállításokat végzi el: a működéshez fontos programokat indít el, egyes kapcsolókat beállít, vagy háttér-információkat nyújt.

Ha elindult a rendszer 3 féle dolgot tudunk csinálni:

- DOS parancsokat hajtatunk végre,
- programokat indítunk el,
- a winchesteren, illetve floppyn lévő adatainkat kezeljük, rendezgetjük.

A rendszer elindulása után a képernyőn láthatjuk a villogó, ún. prompt-ot, ide írhatjuk be a parancsainkat. Az egyik igen fontos parancs, ha már most elakadnánk, és nem tudjuk mihez kezdjünk, a HELP parancs. Ezzel a DOS egészéről kérhetünk angol nyelvű ismertetőt. Minden egyes parancs két részből áll: magából a parancsszóból, amivel megnevezem, illetve az utána következő paraméterekből, melyek segítségével pontosan meg tudjuk mondani, hogy mit hogyan tegyen a gép. Ezek afféle kapcsolókként működnek. Hogy egy parancshoz milyen paraméterek kapcsolhatók, ezt tudhatjuk meg a parancsszó mögé írt /? opcióval (pl. *dir /?*).

A DOS adatkezelése

A DOS a file-okat különböző könyvtárakban tárolja. A könyvtárrendszer a következőképpen néz ki: van a főkönyvtár, más néven gyökér, ebből nyílnak alkönyvtárak, melyeknek szintén lehetnek további alkönyvtárai. Ezt legkönnyebben egy fa elágazó ágrendszereként lehet magunk elé képzelni, ezért fastruktúrának is hívják. Az egyes könyvtárak között a CD (=Change Directory) paranccsal lehet váltani. CD JÁTÉK paranccsal léphetünk be a játék nevű alkönyvtárba, ha az abból a könyvtárból nyílik, ahol most vagyunk. (Pl. a c:\lajos\ könyvtárból akarunk a c:\lajos\játék könyvtárba akarunk eljutni). Eggyel külsőbb alkönyvtárba lépni a CD.. paranccsal tudunk (pl. az előző példa ellentéte). A DIR paranccsal nézhetjük meg, hogy milyen file-k találhatóak az adott alkönyvtárban. Ha sok file található egy alkönyvtárban, és csak így simán futtatjuk le a parancsot, akkor olvashatatlanul gyorsan végigfut rajta a gép. Ezért találták ki a /p paramétert, mellyel egyszerre csak egy oldalt ír ki a gép a listából, és az Enter billentyűvel lapozhatunk tovább benne. A file-k neve 3 részből áll: a maximum 8 betű hosszúságú név rész, a pont és a 3 betűből álló ún. kiterjesztés. A kiterjesztés mutatja meg a file típusát (futtatható-e vagy nem, szöveg-file,...). Két teljesen egyforma, minden részletében megegyező nevű file nem lehet egy alkönyvtárban. 3 féle kiterjesztésű file futtatható: a *.com*, az *.exe*, és a *.bat* kiterjesztésű file-ok. Ezek a file-k nevük begépelésével és az Enter billentű leütésével futtathatók le.

A következő részben innen folytatjuk a legfontosabb DOS parancsok bemutatásával a PC-ABC-t.

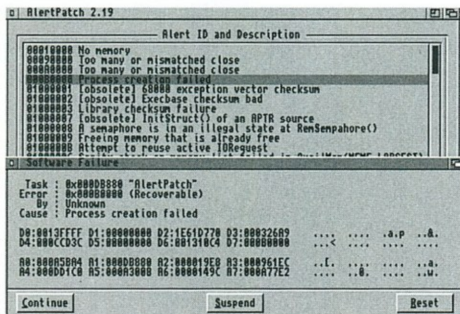
Charlie

PD ZÓNA

AlertPatch 2.19

Több információ

Az operációs rendszer 'kedvenc' hibajelzése a 'GURU' nem túlságosan bőbeszédű. Az általa kiírt hibakód és cím csak a leggyakoribb hibakódok esetén ismert jelentésű. A ritkábbak esetén inkább utána sem nézünk, mondván úgysem éri meg a fáradságot. Léteznek ugyan olyan programok, melyek a kód begépelése után megadják a kód jelentését, de használatuk nem túl kényelmes.



Az AlertPatch segítségével a megszokott keret nagyobbodik meg és azonnal megkaphatjuk a kiegészítő információkat: a hibakód jelentését, a hibát okozó taszk nevét, a processzor regisztereinek tartalmát, a regiszterek által megcímzett memóriaterület tartalmát. Az adatok kiírásához a program a hívó program veremét használja, ez azért említésre méltó, mert nem minden alert guru: vagyis ha vissza szeretnénk térni a programhoz, akkor nem célszerű verem túlcsordulást okozni.

A program shareware, a regisztrációs díja $10.

WDB II V2.2

Számítógépes világtérkép

A program alapját egy digitális világtérkép képezi, melyet eredetileg a CIA hozott létre. A térképen a földrészek partvonala, az országhatárok, az USA államainak határai, a szigetek, a tavak és a folyók szerepelnek. A teljes adatbázist mérete (150-200 MB) és ára ($660) miatt több lépésben a PC kategória gépein feldolgozható méretűvé konvertálták. A jelenlegi verzió 179.000 pontot tartalmaz. E mérethez eredetileg 3 MB-os ASCII adatfile tartozott, mely 16 bites egész formátumra történő átalakítással 1 MB-os méretűvé csökkent.



Az Amiga verzió (WORLD DATA BANK Display Routine) 8 színű hires-interlace képernyőn jeleníti meg a térképet. A program két teljesen eltérő formában jeleníti meg az adatokat: az egyik az űrből nézve a Földet, míg a másik a megszokott kiterített térképet használja. Mindkét esetben lehetőség van a középpont földrajzi koordinátájának megadására, az utóbbi programnál lehetséges a nagyítás mértékének az állítása is.

A program jelenlegi formájában public domain, a szerzők mellékelik az egyik megjelenítő forráskódját, az adatbázis formátumának leírását. Elterjedésének egyetlen gátló tényezője van: tömörített mérete is 1.3 MB körül van.

ToolType 1.3c

Kényelmes szerkesztés

Egyre több program paraméterezése lehetséges a ToolType-okon keresztül. Van olyan program, mely minden beállítási lehetőségét ilyen módon kezeli (pl. TypeSmith 2.0).

A rendszer által nyújtott szerkesztési szolgáltatások néha nem elégségesek, ilyenkor szeretnénk használni a megszokott szövegszerkesztőnket. Erre ad lehetőséget a ToolType 37.208 (1.3c) nevű program.

A szövegszerkesztő nevén és kötelezően megadandó elérési útvonalán kívül megadható, hogy az adatok ábécé sorrendbe kerüljenek rendezésre, vagy nem (igen/nem/kérdezzen rá). Egyes szövegszerkesztők (pl. CED) függetlenítik magukat a hívó programtól, így csak a WAIT opció bekapcsolásával használhatók együtt a programmal. Ilyenkor egy requester jelenik meg, melyen nekünk kell jeleznünk a szerkesztés végét. A CONFIRM használatakor a változtatások végrehajtása előtt visszakérdez a program.

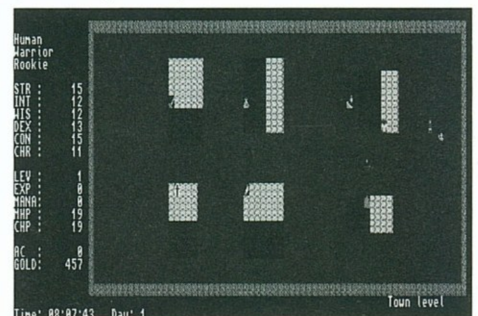
A program szabadon terjeszthető, működéséhez OS2.0+ rendszerre van szükség.

Moria 5.5/1.2

Egy klasszikus játék

A Moria egyszemélyes dungeon játék. Múltja, hagyománya egyetemi rendszereken futó, szórakozásból készített játékokhoz nyúlik vissza (Rogue, Hack, és a Larn!). Diákok írták az első verziót egyetemük Unix nagyrendszerén, és mások mint programozói gyakorlat, átültették saját otthoni gépeikre. Az Atari, Mac, PC és Amiga verziók az eredeti C kódon alapulnak, de színes grafikát, hangot, és menüket is tartalmaznak. Amigán a 3.0 verzió tér el legjobban a nagygépes változattól.

Az 5.5 verzió a legjobb átirat. Ismerős a hat alaptulajdonság, de olyan opciók teszik kiemelkedővé, amit a nagycégek játékprogramjai soha sem tartalmaztak. Ilyen pl. a karakternek a szörnyekkel való találkozások, harcok után emlékei maradnak. Így az ismert szörnyek statisztikáit, és viselkedését azonosításukkor felidézhetjük (rengeteg van). Ha a karakterünk meghalna, ezt a tudást a következő örökölheti is. A modern egérvezérelt játékok után kissé szokatlannak tűnhet, hogy ezt a játékot teljes egészében billentyűzettel lehet csak irányítani. Ha valaki elfelejtené a gombok jelentését, akkor a '?' segítségével kaphat tájékoztatást.



Úgy látszik, Gandalf mégsem járt sikerrel, mert ha eléred a 250(!), vagy mélyebb szinteket, már találkozhatsz Balroggal!

Hoild segítségével (JOCO)

IMAGINE rovat

Szevasztok kispajtások! *(© Copyright Brazil, All right reserved!)*

Biztos Ti is halljátok ezt a hangzavart, ugyanis a kecskeméti CACHE '94-en írom a cikkem, körülöttem pedig kb. 25 különböző játékprogram és demo megy egyszerre, nagy hangerővel. Majd megpróbálom túlkiabálni a zajt, hegyezzétek a fületeket!

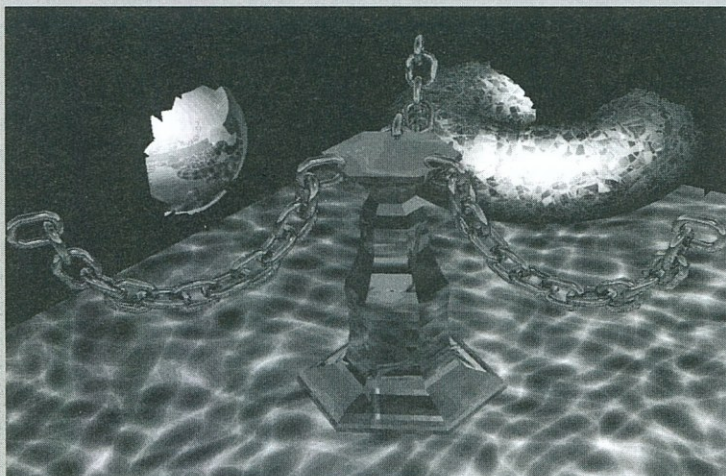
Kezdjük egy helyreigazítással, egy régebbi cikkemben a Global Brush és a Backdrop Picture leírása összekeveredett. Helyesen a Global Brush kerül a kamera hátterébe és az égre, a Backdrop Picture pedig a scene hátterébe. Ebből adódóan a BP az, amelyiknek felbontásban és színszámban meg kell egyezni a renderelt képpel. Most mondhatnám azt, hogy ez egy próba volt, figyeltek-e, de helyette bevallom, ez bizony bug. Bocs.

Két hónapja jól becsaptalak benneteket, azt ígértem folytatom az Imagine effektjeinek a leírását, mégsem tettem. Most pótlom a hiányosságot.

Sorban a következő effekt a **Grow**. Ennek hasonló hatása van, mint a Detail editorban az út mentén történő kinyomásnak. A kérdezőjében az input mezők és a kapcsolók jelentése is majdnem azonos. A tárgy tengelypontja fog végighaladni az úton. Lényeges különbség, hogy a tárgy kinyomása animáció alatt megy végbe.

Azok kedvéért, akik még nem ismernék az **Extrude**-ot, leírom az egyes paraméterek és kapcsolók jelentését.
A *Start* és *End Frame* input mezők feladata a szokásos. Az *Y Rotation* annak mértéke, amennyit a tárgy a kinyomás során az Y tengelye körül elfordul. A mértékegység szögfok.
Miközben a tárgy kinyomódik az úton, megváltoztathatja méretét, ezért felelősek az *X* és *Z Scaling* input mezők. Használatuk a normál Scale-lel azonos.
A tárgyat az animáció során oldalirányban is el lehet nyomni az *X* és *Z Translate* segítségével.
Az *Align Y to path direction* bekapcsolása után a tárgy nem csak egyszerűen kinyomódik az úton, hanem annak Y tengelyének orientációja mindig azonos lesz az út Y tengelyével, azzal együtt fordul.
Ha a *Keep X in path's X-Y plane* is be van kapcsolva, a tárgy együtt csavarodik az úttal, egyébként megtartja eredeti állását.
A *Mirror Ends* hatására a tárgy utolsó szegmense az eredeti tükörképe lesz.
Ha a *Time Reversed* kapcsolót kiikszeljük, a folyamat fordítva zajlik le, a teljes tárgy húzódik vissza a kiindulási alakra.

Most jön egy fogós-ravasz kérdés. Ha a kinyomás út mentén történik, hogyan lehet megadni a vezérlő path nevét, erre ugyanis nincs input mező? A kérdés jó, az utat nem nevével kell megadni, hanem a Detail editorban csoportba kell kötni a tárggyal, úgy, hogy az út legyen a szülő.
Az út nem csak a szokványos Splinepath lehet, hanem egy normál tárgy is, amelynek csak élei vannak. Létrehozása egyszerű, adj a szerkesztőbe egy Axis-t, majd Add Lines módban hozz létre egy összefüggő élfolyamot. Az út lehet zárt, vagy nyitott.



Gabesz képe a partyn készült, egy GVP turbókártyás A1200-n. A kép egy része hiányzik. Ez egy tipikus hiba, az Imagine Ray-traced módban, a számítás gyorsítása végett csak egy 1024 egység sugarú, world origó középpontú gömbön belül tapogatja le a tárgyakat. A kamera és a lámpák kívül eshetnek ezen a területen. Ha nagyobb a scene-d, adj a Globalshoz Size felsorolójelet és állíts be nagyobb színpadot.

A **Ripple** effektussal hullámzó felületű tárgyakat hozhatunk létre. A hullámzás lehet körkörös, vagy egyenes mentén haladó.
A *Radial around Z* bekapcsolása után a hullámzás a tárgy tengelypontjából ered és a Z tengelye körül terjed. Ez megfelel a vízbe dobott kavics esetének.
A *Linear along X* hatására a hullámzás forrása az Y-Z sík, terjedési iránya pedig az X tengely. Szélfújta vízfelület, hullámzó tenger modellezésénél használjuk.
A *Wavelenght* a hullámhossz, vagyis a két hullámhegy közti távolság, Imagine egységben. A *Z Amplitude* a hullámok magassága, szintén Imagine egységben.
A *Travel Distance* az a távolság, amelyre a hullámok elhatolnak. Ennek a három input mezőnek az értéke erősen függ a tárgy méretétől. Például egy 100 egység átmérőjű földgömbön nagyon természetellenes egy 10 egység amplitúdójú hullámverés.
A *Ripple Count* a keletkező hullámok száma. Minél sűrűbb a hullámzó közeg, annál kevesebb hullám keletkezik rajta. Bizonyos mértékben a tárgy kiterjedésétől is függ a hullámok száma.
A **Ripple** effekt a tárgy felületelemeinek mozgatásával hozza létre a hullámzó hatást, ezért ahhoz, hogy jól nézzen ki, sok felületelemből kell állni a tárgynak.

A **Rotate2.0** effektus nagyon egyszerű, valamely tengelye (egyszerre csak egy) körül forgatja meg a tárgyat. A forgatás tengelyét az *X, Y* és *Z Axis* kapcsolókkal lehet kiválasztani. Az effekt egyszerre több fordulatot is végeztethet a tárggyal, az elfordulás mértékét fokokban kell beírni. A forgás alapesetben a kiválasztott tengely körül pozitív irányban történik, de ha negatív szöget írsz be, visszafelé is lehet forgatni.

A **Tumble** hasonló a Rotate-hez, de ez véletlenszámú fordulatot végeztet a tárggyal. Igen jól használható meteorzápor, vagy hasonló animációk létrehozásához.
A *Random Axis* bekapcsolásával a forgatás tengelye is véletlenül választódik ki, a *Z-Axis*-szal mindenképpen a Z lesz a forgástengely. A végrehajtandó fordulatok számát a *Minimum* és *Maximum # of rotations* határok között választja ki a program. Ezek fordulatszámot határoznak meg, nem elfordulási szöget! A *Random Number Seed* bármilyen szám lehet, a véletlengenerátor használja.

A program 2.0-s változatában ennyi effektet találunk, ezért ezt a részt befejezettnek nyilvánítom. Persze, ha kérdésetek van ezzel kapcsolatban, arra válaszolok. És most a havi kérdések.

Itt a party-n kérdezték, mire valók a Detail editorban a Subgroupok? Ezeknek semmi közük nincs a tárgyak között megvalósuló csoportokhoz, hanem a tárgy felületén jelölhetünk ki felületelemeket, amelyeket azután a Subgroup nevére hivatkozva könnyebben elérhetünk, mondjuk az attribútumok beállításakor. Subgroup létrehozásához Pick Faces módban ki kell választani a kívánt felületelemeket, majd használni a Functions menü Make Subgroup pontját. Egy input mező jelenik meg, amelybe be kell írni az alcsoportnak adandó nevet, majd entert nyomni. Ha ki akarod választani a Subgrouphoz tartozó felületelemeket, Pick Faces módban használd a Pick/Select menüből a Pick Subgroup-ot. Egy olyan kérdező jelenik meg, mint a Find-é. Itt klikkelj az alcsoport nevére, minek hatására a hozzá tartozó felületelemek kiválasztódnak.

A felületelemek attribútumainak beállítását a tárgy globális attribútumainak meghatározása után kell elvégezni, mert fordított esetben a felületelemek tulajdonságai felülíródhatnak.

Az alcsoportokat felhasználhatjuk a textúrák elhelyezésénél is, a textúra paraméter kérdezőjében, a Restrick to Subgrouppal lehet a textúra megjelenését bizonyos felületelemekre korlátozni.

Ugyanaz a felületelem egyszerre több alcsoportba is tartozhat. A definiált Subgroupokat nemcsak felületek kiválasztásához használhatjuk, hanem élekhez, vagy pontokhoz is. Pick Edges módban használva a Pick Subgroup-ot, egy kérdező jelenik meg, három kapcsolóval. Az Interior Edges-re klikkelve az alcsoport belső élei kerülnek kiválasztásra, míg a Boundary Edges hatására a külső élek. Az All Edges az alcsoport minden élét kijelöli. Az eljárás ugyanez Pick Point módban is, de ott értelemszerűen az alkotó pontokat tudjuk kiválasztani.

Az Unpick Subgroup-pal az alcsoport elemeinek kiválasztottságát lehet megszüntetni. Sajnos ez az opció némelyik programváltozatban hibás, megszűnik ugyan a kijelöltség, de ez csak Refresh után lesz látható a színezésen.

Ha nincs tovább szükség az alcsoportra, a Functions/Unmake Subgroup törli a Subgroupkijelölést. Ez nem érinti a tárgy szerkezetét, a felületek nem törlődnek.

A következő kérdés, mire való és hogyan használható a Detail editor Make Soft és Sharp funkciója?

Ez a két funkció a Phong algoritmussal van kapcsolatban. Amikor a tárgyra bekapcsoljuk a Phong-ot, annak minden élét megpróbálja tompítani a program. Néha szükség van olyan tárgyakra, amelyek bizonyos éleit kell simítani, míg másokat nem. Ilyen esetben ki kell jelölni azokat az éleket, amelyeket nem kell Phongolni, majd használni rájuk a Make Sharp-ot. Ez mindössze annyit tesz, hogy megjelöli az éleket, nem szabad rájuk használni a Phong-ot. Az Attributes-ben továbbra is ki kell ikszelni a Phong opciót. Ha rosszul választottad ki a keményen hagyandó éleket, vagy később módosítani akarsz a tárgyon, ez a láthatatlan jelzés a Make Soft-tal távolítható el. Ha kíváncsi vagy, mely éleket nem simítja a program, Pick Edges-ben használd a Pick/Select menü Pick Sharp pontját, ez kijelöli a Phong alól kivett, kemény éleket.

Hogyan lehet például egy kúpos fényt adó lámpa fényét valamely tárgyra irányítani?

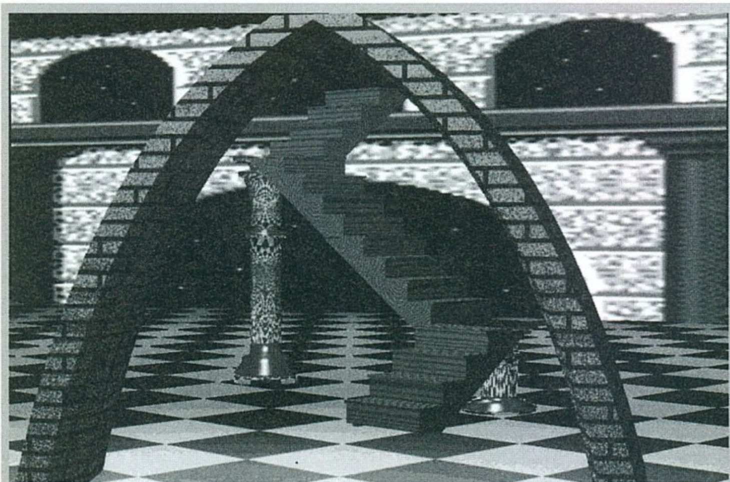
Ugyanúgy, mint a kamerát, Actionban töröld le a Tween Position felsorolójelet a lámpa Alignment sorából és adj helyette Track to Objec-et, amit irányíts rá a kívánt tárgyra.

Hogyan lehet például egy síklap szélét körbepásztázni a lámpával?

A válasz kapcsolódik az előzőhöz. Az elképzelt mozgáspályához kell készíteni egy utat, azon Follow Path-szal végigküldeni egy Axis-t, miközben a lámpa folyamatosan figyeli azt a Track to Object-tel. A folyamatos figyelést úgy lehet megvalósítani, hogy a Track to Object jelet nem csak egy képkocka, hanem a teljes mozgásfolyamat alá kell létrehozni. Természetesen ezt nem csak a lámpával lehet megtenni, hanem a kamerával, vagy más tárggyal is, amelynél van értelme az irányultságnak (például egy emberfej).

Véget ért a móka mára, zárul Sanyi mókatára, de visszajövök még hozzátok, viszontlátásra pajtások!

Aurum



Az Imagine nem rendelkezik mélységélesség funkcióval. Egy trükkel azonban elérhetünk ilyen hatást. Besenczi Attila Castle című képe két lépésben készült, először elkészítette a háttérben lévő tárgyakat, az ADPro Smooth funkciójával életlenné tette, majd az előtér tárgyainak renderelésekor ezt a képet használta Backdrop Picture-nek. Fekete-fehérben nem annyira látványos, viszont színesben annál inkább.



Besenczi Attila képe szintén a party termése, A3000 készült, természetesen Imagine-nel, 24 bites Retina kártyára.

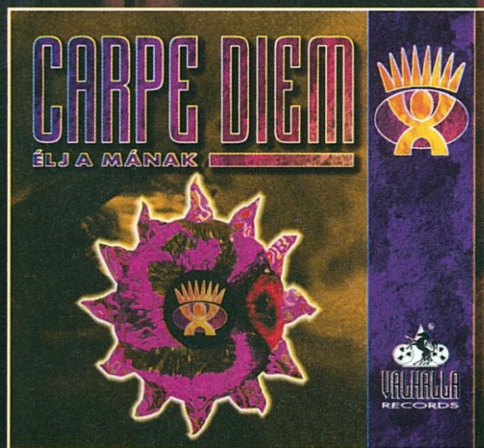
CARPE DIEM

ÉLJ A MÁNAK



CD-MC

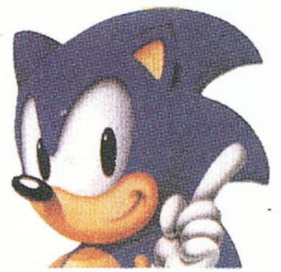
AZ **ALBUM** HAMAROSAN
MEGJELENIK!



A **MAXI CD**
MÁR KAPHATÓ!



VALHALLA
RECORDS

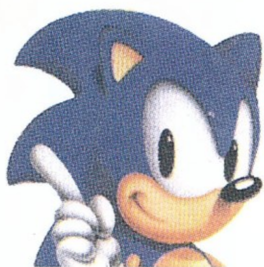


WINTER OLYMPIC

A '94-es év eddigi legkiemelkedőbb sporteseménye a Lillehammer-i téli olimpia volt. Gondolom sokan vannak akik elképzelték magukat, ahogy siklanak lefelé a lejtőn, vagy egy szivar alakú bobban ülve harcolnak a századmásodpercekkel. Február óta ez nem elérhetetlen azoknak akiknek Mega Drive van a birtokában. 10 sportágban mérhetjük össze ügyességünket. Ezek sorban a következők: óriásslesiklás, óriás-műlesiklás, lesiklás, műlesiklás, szánkó, bob, síugrás, szabadstílus, biatlon, gyorskorcsolya. A játék elején kiválaszthatjuk, hogy milyen nyelven jelenjenek meg a képernyőn az üzenetek. Ezután újabb választás elé állunk. Itt eldönthetjük, hogy a teljes olimpián indulunk (Full Olympics), csak bizonyos sportágakban mérjük össze tudásunkat (Mini Olympics), vagy meglévő tudásunkat csiszoljuk tökéletesre (Training). Induljunk el az olimpián. Az első sportág az óriáslesiklás. Itt a startbódéból indulunk, ha a negyedik sípszó után megnyomjuk az 'A' gombot. Jobbra, balra az irányítás egyértelmű. Ha menet közben nyomva tartjuk a 'B' gombot, akkor beguggolva tudunk gyorsítani. Igen könnyű kisodródni a pályáról, de gyakorlással ez a technika tökéletesíthető. A lesiklás, műlesiklás stb. irányítása megegyezik az óriáslesiklással. Örömmel közölhetem, egyik pályán sincs könnyű dolgunk, ha időben és épségben akarunk leérni. Ha sikeresen túljutottunk ezeken a pályákon, akkor következik a bob. Először oldalról látjuk ahogy lendületbe hozzuk járművünket, majd semmi más dolgunk nincsen, mint jobbra-balra irányítani a kanyarokban. Ez sem egyszerű művelet, mivel ha túl magasra megyünk fel az egyes kanyarokban, nagyon könnyen bukhatunk egy hatalmasat. A szánkó irányítása ugyanígy történik. A következő szám a síugrás. Talán itt van a legegyszerűbb dolgunk. Nem kell másra ügyelni csak arra, hogy lesiklásnál a súlypont középen legyen, és a lécek párhuzamosak maradjanak. Egy igen érdekes sportág is szerepel az olimpián. Ezt nem lehet másképpen lefordítani, mint szabadstílus. Egy igen buckás lejtőn siklunk lefelé, és különféle ugrásokat mutatunk be. Sajnos ehhez nem tudok tippet adni, mivel még nem sikerült kitapasztalnom. A biatlonnál minél nagyobb sebességet próbáljunk elérni. A lövészetnél figyelni kell, mert igen nehéz célratartani a fegyverünket. Nem marad más hátra, mint a gyorskorcsolya. Itt az 'A' és a 'B' gombok felváltva történő nyomogatásával tudunk gyorsítani, és az irányítókereszttel tudjuk irányba tartani. Hát röviden ennyi fért bele ebbe az oldalba. Aki megszerzi magának ezt a programot, biztos, hogy nem szabadul egyhamar a képernyő elől. Igazi családi játék, hiszen nem csak a gép lehet az ellenfél, de akár négyen is játszhatják egymás ellen.



U.S. GOLD

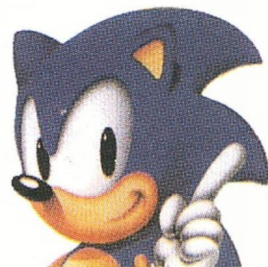


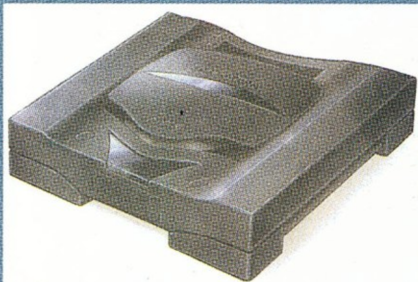
QUACKSHOT

Már jól ismert barátunk, sokunk kedvence, Donald sem hiányozhat a SEGA Disney-licence-i közül. Kacsákhoz méltóan tipeg ide-oda, ugrál és -"természetesen"- WC-pumpákat lövöldöz maga elé, ill. fölé. Nem, nem őrültem meg! Valóban arról az eszközről van szó, amit mi halandók egészen másra használunk. De van mikor még ez sem segít. Szükséged lesz sok minden másra is (pl. kulcs, rágógumi-lufi stb.), amiket viszont csak menet közben tudsz beszerezni. Ezekután mondanom sem kell, hogy a pályák összefüggenek egymással. Így pl. Duckburgban, nem tudsz felmászni a falra, Mexicóban nem lehet bemenni az ajtón stb., csak ha egy másik helyen már jártál. Útközben energiát és muníciót gyűjtögethetsz. Ellenfeleid igen változatosak és közülük sok, szaporodni is képes. Találkozni fogsz denevérekkel, kaktuszokkal, szellemekkel, tűzzel, vízzel és az élet több apró örömével. Ha az akadályokat lelőni nem lehet, ugord át őket vagy csússz át alattuk (LE+C gomb)! Ha a mozgó kövekre rálövöd a pumpádat, ott maradnak ahol vannak, és rájuk tudsz ugrani. Ahol zászlót látsz, ott az 'A' gomb segítségével hívhatod a repülőgépet és továbbutazhatsz. Ez a Disney-játék is tele van humorral és akcióval az első hápogástól az utolsóig. A vicces grafika mellé mesébe illő, és a helyszínhez mindig hű dallamok párosulnak. Arra vigyázzatok, hogy óvatosan riszálja a feneke a kacsát, és ne nagyon csípjétek meg (el) a darazsakat, és a lángok között se süljetek pecsenyévé, és .... stb ...!!!

No-Mi?

SEGA rovat





Amióta egy oldallal bővítettük rovatunkat, amint látjátok egy kis átalakulási folyamat indult meg. Szeretnénk még színesebbé varázsolni ezt a három oldalt. Terveink között számos dolog szerepel, de engedelmetekkel ezt most nem részletezem, mivel nem rabolom a helyet egy igen érdekesnek ígérkező info elől. Ez az információs anyag nem másról, mint a SEGA cég legújabb gépéről, a SEGA SATURN-ról érkezett, mondhatni forró dróton. Először nézzünk egy kis történelmet. 1992-ben készítette el a SEGA cég az első olyan játékkonzolt, amelyben CD lemezen tárolt programokat lehetett futtatni. Hosszú ideig egyeduralkodó volt a játékgép-piacon. Tavaly két cég is bemutatott CD alapú gépet. Az egyik a Commodore CD[32], a másik a Panasonic 3DO volt. Mind a két konzol 32 bites processzorral készült. Erre a kihívásra adott választ a SEGA cég amikor bejelentette, elkészült az új gép a SATURN. A sok körítés helyett nézzük inkább a technikai adatokat. Ezek a számok magukért beszélnek. Más gépekkel összehasonlítva elmondhatjuk, ilyen konzol még nem készült eddig. A készülék agya egy 32 bites RISC processzor (ez inkább azoknak mond valamit, akik számítástechnikával foglalkoznak). A képernyőn 24 bites 3D-s grafikákat láthatunk. A játékok színesebbé tételét úgy oldották meg, hogy 16,8 millió (Bocs! Egészen pontosan 16.777.216) színárnyalatot kezel a gép. Ilyen grafikus látvány mellé nem mindegy milyen hangeffekteket hallhatunk. A zenéért és az effektekért egy 32 csatornás PCM chip a felelős. Mindent összevetve aki egy ilyen konzolhoz jut (az ára egy kicsit borsos, mivel kb. 300 £ körül várható), nem mindennapi élményben lesz része. A boltokban még nem érdemes keresi, mert '94 közepén jelenik meg japánban, Európában csak '95 elejére várható!

-Tom-

TOP LISTA

Mega Drive

1. Aladdin
2. Sonic 3
3. Cool Spot
4. Terminator 2
5. Asterix
6. The Ottifants
7. Sonic Spinball
8. Ferrari Grand Prix Ch.
9. Winter Olympics
10. Robocop Vs Terminator

Master System

1. Sonic Chaos
2. GP Raiders
3. Jungle Book
4. Desert Speed Trap
5. Robocop Vs Terminator
6. Asterix
7. Olympic Gold
8. Taz Mania
9. Choplifter
10. Chuck Rock

Game Gear

1. Asterix
2. Sonic Chaos
3. Desert Strike
4. Winter Olympics
5. The Ottifants
6. Robocop Vs Terminator
7. Deep Duck Trouble
8. Batman Returns
9. Ecco The Dolphin
10. Land Of Illusion

Mega-CD

1. Night Trap
2. Sewer Shark
3. Jaguar JX220
4. Final Fight
5. Hook
6. Prince Of Persia
7. Batman Returns
8. Silpheed
9. Time Gal
10. Ecco The Dolphin

E havi toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

TIPPEK TRÜKKÖK

ALADDIN (MD):
Biztosan sokan vannak akik egy bizonyos pályán nem tudnak átjutni. Nekik szeretnék segíteni a következő kóddal: Állítsuk le a játékot a START gombbal. Utána nyomjuk meg sorban A, B, B, A, A, B, B, A. Ekkor a következő pályára jutunk.

COOL SPOT (MD):
Állítsuk le a játékot a START gombbal, majd nyomjuk meg sorban A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C. Ekkor a következő pályára lépünk.

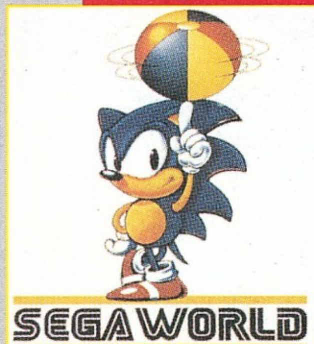
CHUCK ROCK (GG):
2. pálya: 7G09M 3. pálya:NN6E3 4/5. pálya: 84AKC

MORTAL COMBAT (GG):
Nyomjuk meg a következő gombokat a bejelentkező képnél 2, 1, 2, LE, FEL. SONIC CD (MD/CD): Pályaválasztás: A bejelentkező képnél nyomjuk meg sorban FEL, LE, LE, BAL, JOBB, B.

THUNDERHAWK (MD/CD):
Állandó fegyverzet és lőszer: Állítsuk le a játékot (pause), és tartsuk lenyomva a START gombot, majd mellette FEL, JOBB, BAL, LE.

FINAL FIGHT (MD/CD):
Állandó ütés: Válasszuk ki az OPTION menüt. Menjünk rá az EXIT feliratra, majd nyomjuk meg JOBB (tartsuk nyomva) A, B. Indítsuk el a játékot.

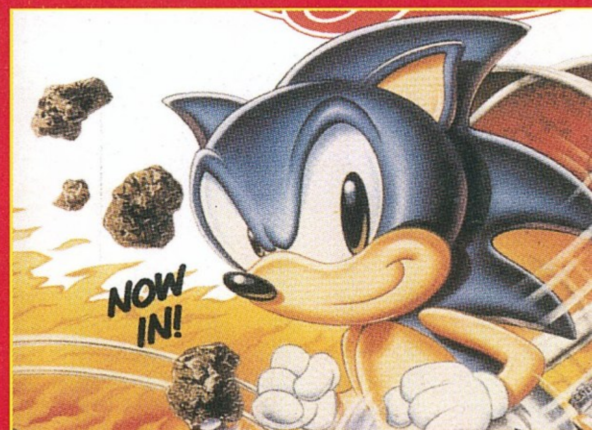
NOVOTRADE 2C Kft.



2C Kft.
Novotrade

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft

Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!

1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933





Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők

ACOMP

Commodore Amiga 500 Plus	34990 Ft
Commodore Amiga 600	34990 Ft
Commodore Amiga 1200	52990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	59990 Ft
Commodore Amiga CD^{32}	49990 Ft
Commodore Amiga 2000	39990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore A4000/040/6MB/00MB	309000 Ft
+ 4 MByte RAM modul	29990 Ft
Commodore A4000/030/4MB/00MB	169000 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	59990 Ft
Commodore 1084s monitor	35990 Ft
Commodore 1085s monitor	35990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator Amiga vásárláskor	4990 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	14990 Ft
C 1541 II floppy drive (C64 vásárláskor)	13990 Ft
Commodore datasette	2990 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	4990 Ft
2.0 MB órás memóriabővítő	9900 Ft
1.0 MB chip bővítő Amiga 500+ -hoz	6990 Ft
1.0 MB órás chip bővítő A600-ba	7990 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	16990 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	23990 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	37990 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	62990 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	19990 Ft
Mouse Pad	290 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft
Noris porvédő Amiga 600	990 Ft
Noris porvédő C-64 II	790 Ft

Noris Porvédő C-64 I-hez	150 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	15900 Ft
Soundblaster 16 ASP Deluxe	33900 Ft
Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft
Power Play friss számai (német)	490 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1290 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	690 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	450 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	690 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	990 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	390 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64) + könyv	5900 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	6500 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	2500 Ft
Képdigitalizáló + RGB splitter	13900 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2500 Ft
Midi Amiga Interface	3500 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	17990 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6990 Ft
Trackball Amigához	3500 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft
Sound Enhancer Amigához	3500 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2990 Ft
2.5" - 3.5" Hard disk kábel	2990 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59900 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	119900 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14900 Ft

G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	198900 Ft
Joystickok	
Quickshot QS - 113 IBM	1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3790 Ft
Quickshot QS - 172 Rayder5 IBM	1750 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	990 Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1190 Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	1290 Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890 Ft
Quickshot QS - 128 maverick1	1490 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1190 Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690 Ft
Beyond the Mind's Eye anim. video cas.	3000 Ft

SEGA MEGADRIVE JÁTÉKOK
SEGA MEGA CD II
GAME GEAR
Árakról telefonon érdeklődjön!

Commodore CD^{32} játékok:

Nigel Mansell's World Championship, The Labirinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2, Overkill & Lunar-C, Castles II, Pirates Gold, Dangerous Streets. **További 15 új program egységáron 4.990,- Ft**

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! · Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

HÍREK

Edge
A szerkesztő

Az amerikai Inovatronics cég nem kisebb célt tűzött maga elé, mint, hogy megdöntse az Amiga Programszerkesztők királyának - a Cygnus Editor-nak - az egyeduralmát új termékükkel, az Edge-dzsel. Hogy sikerül-e elérniük ezt, csak később derül ki...

Az Edge kézikönyve mindössze 22 oldalas, minthogy a felhasználói kézikönyv a programlemezen foglal helyet egy 330 K-s AmigaGuide fájl formájában. A felhasználói felület teljes egészében igazodik a Commodore Style Guide előírásaihoz - ez nem mondható el a CED-ről. Az Edge képernyőjén (amelynek formátuma szabadon választható a Display Database-ből) tetszőleges számú ablak nyitható. Sőt, megengedi azt is, hogy ugyanazt a dokumentumot több ablakban is szerkesszük különböző helyeken (Multiple Views).

Az Edge-ben nincsenek fix menük, funkciók. Minden menü és menüpont szabadon programozható, és egy-egy Arexx parancsot vagy programot indít el. Ez azt jelenti, hogy az Edge felveheti akár kedvenc szerkesztőnk kinézetét, kezelési módját is.

Sok hasznos ARexx makrót mellékel az Inovatronics a programhoz, pl. a szerkesztőablakban a kiválasztott Operációs rendszer parancs leírását megkeresi az Edge az AutoDoc fájlokban és megmutatja. Természetesen lehetőség van saját ARexx programok írására. Azok számára, akik nem jártasak az ARexx nyelv rejtelmeiben az Edge képes megjegyezni egy műveletsort és azt egy ARexx makróban tárolni.

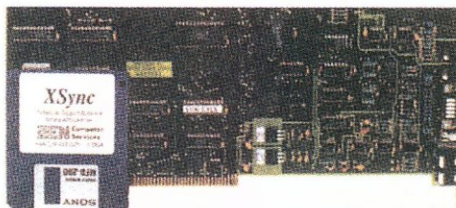
Érdemes még megemlíteni az EDGE: eszközt, amely automatikusan megjelenik az Edge futása közben. Erre átirányíthatunk bármilyen fájlt, és az megjelenik a szerkesztő egy ablakában. Természetesen ezen kívül az Edge Applcont is használhatjuk fájl megnyitásra vagy az abszolút hagyományos Project/Open menüpontot (már ha van ilyen). Nagyon hasznos, és a vetélytárs Cygnus Editor-ból teljesen hiányzó, funkció a Fold. Segítségével a kód egyes részleteit eltüntethetjük, majd ha szükséges, újra kibonthatjuk. Így a kép sokkal tisztább, átláthatóbb.

Az Edge egy nagyszerű programszerkesztő - a nagyszerű CED ellen.

Inovatronics
8499 Greenville Ave.,
Suite 209B USA, Dallas
TX 75231 Tel.: 214/340-4991

XSync
Szinkronban

Az angol Zen Computer Services cég egy új VITC és LTC TimeCode olvasó kártyát dobott piacra XSync néven. A kártya lehetővé teszi bármely Amiga akció (animáció, zene stb) a fentebb említett formátumú időkóddal ellátott videofelvételekhez szinkronizálását. A kártyát közvetlenül támogatja a MediaPoint - multimédia program, Xanadu ADC16 HD - 16 bites hangkártya, Sunrize Studio 16 - 16 bites hangfeldolgozó program. A kártyán található még soros port is, amely MIDI portként is használható.



A kártya ára £450.
Zen Computer Services
Tel.: 061-793 1931

Roaster Chip
Demo

Egy korábbi számban a GURU is hírt adott már az OpalTech nagyszerű kártyájáról, az OpalVision-ről és az ígért bővítésekről. Ez utóbbiak sokadik határidőmódosítás után, 1994 tavaszán jelennek meg. A bővítőmodulok segítségével nemcsak 24 bites képeket manipulálhatunk a kártyához mellékelt OpalPaint progam segítségével, hanem élő videóképekkel is eljátszhatunk - a legkülönfélébb digitális trükköket, átúsztatásokat állíthatjuk elő az OpalVision rendszerrel. Aki szeretne meggyőződni mindezekről személyesen is, az küldjön egy üres VHS videokazettát az alábbi angliai címre; a 24 Bit-Club tagjai rámásolnak egy Demoanyagot, amely - a még nem kapható - Opal rendszeren készült!

24-Bit Club
6 Skirsa Square, First Floor
Glasgow G23 5DW

WOC
Toronto

Nemrég zárta be kapuit a kanadai World of Commodore kiállítást, amelyet idén is Toronto-ban rendeztek meg. A kiállítás és show fő attrakciója a CD^{32} kanadai bemutatója volt. A Commodore jóvoltából rengeteg CD^{32} volt a kiállításon a látogatók nagy örömére, akik kötetlenül próbálgathatták az új konzolt. A bemutatott programok a Mindscape, Millenium, Gremlin, Krisalis, Virgin, Flair, 21st century és az Ocean műhelyeiből kerültek ki. A játékok mellett bemutatásra került az MPEG modul is, amely lehetővé teszi a VideoCD-k lejátszását az Amiga CD^{32}-n. Ennek bizonyítására a Commodore-nál megtekinthető volt a Top Gun és a Star Trek VI CD-ről természetesen egy MPEG modullal felszerelt CD^{32}-esen. A CD^{32} ára Kanadában 499 kanadai dollár (~400USD).

Lewis Eggebrecht, a Commodore fejlesztési igazgató-helyettesének sajtótájékoztatóját is nagy érdeklődés kísérte. Többek között beszámolt a CD^{32} európai sikeréről (különösen Angliában), jelenleg 120 fejlesztő cég dolgozik CD^{32}-es programokon. A Commodore-nál futó fejlesztési programok közül kiemelte az AAA ChipSet, az A4000T, és a CD-ROM meghajtókat A1200-ashoz és 4000-eshez. Az A4000-es CD-ROM meghajtóban, már alapkiépítésben is benne lesz az MPEG modul. Új hír, hogy dolgoznak egy csökkentett árú A4000-esen, amely új kinézetet is kap. Eggebrecht megerősítette a hírt, miszerint az új AAA gépekben a 64 bites PCI buszrendszert használja majd a Commodore, valamint azt is hogy az első AAA gépeket MC68060-assal kívánja szállítani a cég. A RISC processzorra való áttérés egy egyszerű CPU kártya cseréjével megoldható lesz.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Tartalomjegyzék

Bevezető

Üdvözlök mindenkit ismét az Atari hasábjain! Kezdem azzal, hogy már csak egyet kell aludni, aztán megyünk először Frankfurtba, aztán Hannoverbe a CeBIT '94-re.

Nagyon kíváncsi leszek, mi újat mutat majd be az Atari! Várható lesz, hogy a Jaguár szerepel jelenleg a lista elején, de mostanra várhatóak az új Falconok is.

Ezenkívül a szoftverházak sem elhanyagolhatóak. Nagyon izgat pl. a Steinbergék Cubase AUDIO 2-je, melyben megtalálható az Avalon, de az új grafikus alkalmazások sem piték!... Mindenesetre maradjunk annyiban, hogy a köv. GURU-ban beszámolok a CeBIT '94-ről. Egyébként szándékozom néhány dolgot hozni a vásárról.

A tervek között szerepel az BlowUp, accelerator, de az sem kizárt, hogy egy Jaguar is idetalál, ebben az esetben a GURU stábja nekiesik és szétboncoljuk, de azért írok pár sort erről is.

Ebben a hónapban a szokásos hírsalátán kívül olvashattok az új TOS 4.92 béta verziójáról, a nagyon hasznos LHARC-ról, és végül egy friss Falcon030-as tulajdonos első élményeiről, aki mellesleg a Coma ST lemezújság egyik prominens tagja. Hát akkor, jó szórakozást, viszlát a jövő hónapban.

Lord Chaos

HÍREK

Először lássuk a rövid híreket:

• A Jaguar nagy ellenfele, a Real 3DO ára leesett 699-ről 499 dollárra. A Panansonic a 3DO megnövelt gyártásával magyarázza az árcsökkenést.

• Megjelent végre Falcon-hoz az SLM804/605 lézernyomtatók interface-e. Rendelkezik FontGDOS/SpeedoGDOS driverekkel, többek közt kompatibilis a 1st Word-del és a That's Write-tal. A Wizztronics cég piacradobta Falconhoz a Barracuda 040 processzorkártyát, mely alapban egy 16 MHz-es 68EC040-est tartalmaz, mely nem tartalmaz koprocesszort, de ezt le lehet cserélni valódi 68040-esre is. A gyártó cég ígéretei alapján nemsokára kapható lesz a 32 MHz-es verzió is.

• Az ICD, aki eléggé ismert az ST-sek körében, mint hardvergyártó, piacradobta első hardverjét Jaguarhoz, a Cat Box-ot, mely különböző standard ki/bemenetekkel látja el a Jaguart.

A rövid hírek után térjünk át egy kicsit a Jaguárra, azt hiszem megér egy-két-három word-öt. Jelenleg hivatalosan 86 fejlesztője van a Jaguarnak, ebből frissen 48-an csatlakoztak. Hadd említsek néhány nevet a nagyok közül: ReadySoft (készül Jagra a Dragon's Lair, Space Ace CD-ROM!), Bullfrog Ltd. *(A Populous kiadója)*, Imagineer *(Wolfenstein 3D - készül!)*, Sculptured Software *(Mortal Kombat - szintén!)*, és végül az amigások kedvence - a Team 17!

Utoljára hagytam az igazi csemegét, az új Falconokat! Az Atari végre tud szakítani a Jag után egy kis időt a számítógépekre is és megteszi ama lépését, melyre régen várt már az ataris tábor, miszerint itt az ideje egy erősebb Falconnak kijönnie. Április körül Németországban megjelennek a hőn áhított Falcon 040-esek és a 030-asok TT-RAM-mal. Az utóbbi is elég pozitív, hiszen a TT-RAM lebontja a Falcon 14 Mbyte-os korlátját, ezenkívül az sem elvetendő tény, hogy fast-ram, tehát irtó gyors. Több info jelenleg nincs birtokomban, talán a CeBIT-en találkozom majd velük.

Lord Chaos

LHARC-Shell 2.99

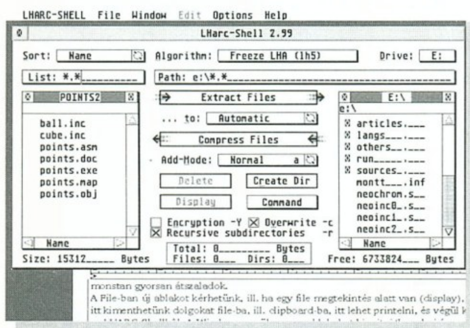
Ismét egy packert van szerencsém bemutatni, mely épp annyira ismert, mint a ZIP és a hátránya is csak annyi, hogy nem tömörít olyan nagy hatékonysággal, egyébként nagyon kellemes kis tool. Totál menü+ablakvezérelt, mely igen kényelmessé teszi használatát, ezenkívül lehet használni paraméteres is ohne grafikus felület. A prg. működik az ST sorozattól kezdve a Falconokig. Lássuk akkor, mit is tud ez a jószág.

Betöltés után megnyílik egy ablak, melynek felépítése kísértetiesen hasonlít az STZip-re, tehát az ablakon belül a jobb és a bal oldalon található két kisebb ablak. A jobb oldali tartalmazza az aktuális tömörített file-t, melynek LZH a kiterjesztése, a bal pedig az aktuális könyvtár tartalmát. Ha bármelyik kisablak bal felső gombját (close button) aktiváljuk, akkor megjelenik a fileselector, melynek segítségével kiválaszthatunk új, létező vagy létrehozandó LZH-t, vagy pedig az aktuális útvonalat kívánjuk beállítani, ahová/ahonnan ki/be kívánunk tömöríteni. A jobb felső gombra (maximal button) való rákattintással ki tudjuk az ablak minden elemét választani, ill. kikapcsolni. Az ablakok oldalán és alján található sliderek a szokásost művelik, az alsók között található gombbal - mely most a "name"-re van állítva - beállíthatjuk, hogy mit kívánunk az ablakokban látni, tehát a nevüket, vagy méretüket stb. Ha a jobb oldali ablak fejlécére DubbaClick-ezünk, akkor megjelenik egy infoablak, mely mindenféle infot közöl az aktuális LZH-ról. Ez az alábbiakat tartalmazza: mi az LZH-file neve, mennyi file / könyvtár van beolvasztva, milyen dátummal, mi volt / lesz az eredeti összmérete a file-oknak, most ilyen állapotban (szardínia szindróma) mekkorák, ezenkívül még a tömörítés hatékonyságát is megtudhatjuk. A comment alpont egy külön csemege azok számára, kik mindent imádnak kommentálni. Ide lehet! Az ablakokban egyébként a hagyományos módon lehet file-okat kiválasztani, tehát egy click megold mindent, lehet kísérletezni! Egyébként ha egy file-ra dubbázunk egyet *(akik még nem értenék: DubbaClick = dupla kattintás)*, akkor hasonló infokat kapunk, mint az LZH-ról, sőt meg is lehet

tekinteni a file-ok tartalmát. Akkor most térjünk rá az ablakokon kívüli dolgokra. Az ablakok alatt található Size / Free üzenet az LZH / szabadterület méretét jelzik, az ezek között található keretben a kijelölt file-ok összmérete, file-ok/könyvtárak mennyisége kerül kijelzésre.

A jobb oldali ablak felett található Sort pull-down menü a szortírozás módját jelzi, alatta a bekeretezett List-nél a kívánt filemaszkot tudjuk megadni, ez csak a jobb ablakra igaz. Fent, a Sort mellett találhatjuk meg az Algorithm menüt, ahol a tömörítés módját állíthatjuk be. A Drive menü a bal ablak aktuális logika meghajtóját jelzi, itt is be tudjuk állítani a kívánt főkönyvtárat. A Path-keret pedig az aktuális útvonalat képviseli, melyet szintén lehet módosítani.

Ennyit az ablak tetején található parancsokról, most következzenek a kisablakok között található parancsok, melyeket tulajdonképpen a leggyakrabban használunk. Az első önként jelentkező az *Extract*



Files, mellyel kiadhatjuk a kitömörítés művelet elkezdését, az alatta található... *to* menü által megadott módon. Ha itt nem az automatic van megadva, akkor a környék alkönyvtárainak csak a híre lesz megjegyezve, de file-okból hamu se lesz, nem hogy hírmondó... höh..., hogy egyeseknek milyen luxusdolgok kellenek... szóval ott tartottam, hogy a *Compress File* pedig a bal oldali (ifúsági) ablakban kijelölt füleket, izé file-okat bezsúfolja a jobb oldali (szélsőséges, nacionalista, trapista, tótpista) ablakba az *Add-Mode* menü ukázai alapján. A következő négy parancs egyszerű, ezekkel sem tökölök sokat. A sort a *Delete* kezdi, mellyel kijelölt file-okat lehet kinyírni, a *Display*-jel pedig megtekinteni. A *Create Dir* segítségével új alkönyvtárakat tudunk nyitni, ez igen hasznos tud lenni, amikor az LZH nem egy összepakolt alkönyvtára(ka)t tartalmaz, és ennek kitömörítésekor bármely kívánt alkönyvtárunkat tele tudja szemetelni HISTORY, READ.ME, CHANGES és még hasonló érdekfeszítő file-okkal. Ember legyen a talpán, aki ekkor ki tudja szórni az alkönyvtárba oda nem illő kacatokat. A *Command* parancs tartogat néhány újabb aktiválható menüpontot, melyek segítségével le lehet pl. tesztelni az LZH-t, infot lehet kérni róla stb. Alattuk találhatunk négy fontosabb flaget. Az *Encryption* segítségével kulcsszót biggyeszthetünk LZH-nkra, az *Overwrite* engedélyezi az automatikus felülírást, a *Recursive Subdirs* hatására pedig ki/betömörítéskor a prg a kijelölt alkönyvtárak teljes tartalmát - beleértve a további alkönyvtárakat is - ki/betömöríti. Ezzel kipipáltam minden ablakban található dolgot. Utoljára hagytam a felső menüsort, melyen monstan gyorsan átszaladok. A File-ban új ablakot kérhetünk, ill. ha egy file megtekintés alatt van (display), akkor itt kimenthetünk dolgokat file-ba, ill. clipboard-ba, itt lehet printelni, és végül kilépni az LHARC-Shellből.

A *Window* menüben lehet ablakokat kinyitni/lecsukni és cirkuláltatni. Az *Edit* menü szintén csak display alkalmával működik, itt tudunk kerestetni, ugrálni sorokra (de jó, már ezér' érdemes kipróbálni!). Ezután jön az *Options*, ahol be tudunk mindent állítani a shellel kapcsolatban. Itt aztán a kutyafüle is megtalálható, ha mindezt leközölném, még egy oldal megtelne. Egy érdekesség, hogy a *Font* paranccsal beállíthatjuk az ablakok karakterkészletét, ez akkor izgalmas, ha be van kapcsolva a SpeedoGDOS (igazán izgalmasan néz ki a shell, pl. Park Avenue-ban!). A *Help* menüt az Aladdin-kedvelőknek találták ki, tehát olyan emberkéknek, akik imádják ha valami titokzatos, rejtelmes, sejtelmes...

Utoljára megjegyezném, hogy a prg-t PureC-ben írták, amihez jár az Enhanced-GEM bővítés, ezért van ilyen kiváló grafikus felülete a shellnek. Egy másik apróság még az, hogy kiválóan alkalmazható accessorynak, de a MultiTOS-ban is megállja a helyét.

Lord Chaos

TOS 4.92ß

Már egy ideje jelen van a TOS 4.92 béta verziója széles Európában, de valahogy nekem csak most jutott kezembe. Jelenleg ugye a TOS 4.04 forog ROM-kézben, hiszen az újabb Falcon030-asokba ezt rakják, ezekután engem is nagyon furdalt a dolog, ha az új TOS már ellépett 4.92-ig, miben változott meg? Akkor íme a teszt eredménye hosszasan, versbeszedve, tisztáramosott verslábakkal. Ez a TOS-lemez is csak lemezről akart felbootolni, az Istenek kedvéért sem volt hajlandó winchesterről indulni, pedig egy fél napot buheráltam... pedig ha én szépen megkérem... se! Na mindegy. Akkor beindíntom ismét - lemezről. Felbootol... De ja vu... nagyon de ja vu... mintha a Multi-TOS Newdesk-je bootolna fel. Eddig nem volt szokása az eddigi TOS-verzióknak a töltődő accessory-kat feltüntetnie, de most a szokásos GEM-háttér van a képen, fejlécen feltüntetve az aktuálisan töltődő acc nevét. Végre megjött a Desktop. Nézelődöm, nézelődöm... jééé az ablakokon van egy plusz gomb! Upsza! Nyomjuk meg... nicsak, az ablak lecsukódott, de hogyan! Lett belőle egy pici ablak egy ikonnal. DubbaClick rá! Ismét kinyílt! Tehát megjegyezhetjük, hogy az új Desktop-okban a Windows-hoz és az X-Win-hez hasonlóan le lehet csukni az ablakokat. Még egy ideig játszogattam a dologgal, persze nagyon tetszett, de véleményem szerint erre igazán csak a MultiTOS-ban van szükség, hiszen ott fordul elő rengeteg ablak egyszerre. Aztán beindítottam egy alkalmazást, hátha történik valami új csecse... de nem történt. Akkor ki belőle... hoppá... jól látom?! Az alkalmazás miután becsukta a boltot, a kép felvette a szokásos GEM-pizsamát, de a bal felső sarokban maradt egy menü TOS néven. Ez is nagyon hasonlít a MultiTOS-ra, csak ott SCREEN processznek hívják, ez egyébként annyit jelent, hogy ki lehet lőni mindenféle következmény nélkül a Desktop-ot, marad helyette összesen egy rezidens alkalmazás, melynek egy menüje van. Ebben a menüben az accessory-kon kívül a megszokott Info helyett egy Load ... parancs áll. Ha ezt aktiváljuk, akkor, egy box jelenik meg, ahol választhatunk, hogy egy alkalmazást hívhatunk meg fileselector segítségével, vagy ismét vissza akarjuk hívni a Desktop-ot a ROM-ból, vagy

Cancel. Nos, egy pillanatra el tudtam ezt a TOS-menüt kapni, mely szintén tartalmazta ezt a menüpontot. Aktiválni nem sikerült, mert addigra megjött a Desk. Ezekután mégegyszer nekiestem a Desktopnak.Új menüket ugyan nem tartalmaz, de... a háttér/ablakbeállító boxban meg lehet adni az ablakokban megjelenő szövegek (csak text módban) méretét, sőt, a font típusát is. Tehát akinek van SpeedoGDOS-a, annak aztán olyan vektorfontos Desk-je lesz, hogy csoda! Nos, eddig sikerült eljutnom a teszttel. Pozitív dolog volt az, hogy béta verzió létére egyszer se akadt ki, sőt, bírja a resetet is. Összefoglalva, ugyan nem olyan látványos a TOS átalakulása, de nagyon erősen a MultiTOS felé mutat.

Lord Chaos

Rendszerváltás

(ST-ről Falcon-ra)

Lord Chaos barátom felkérésére írok most itt - a GURU Atari rovatában - először cikket, s egyébként a COMA Atari ST lemezújság egyik alapítótagja és szerkesztője vagyok.. Most az Atari Falconra való átállásról szeretnék néhány hasznos tapasztalatot, személyes észrevételt megosztani a jelenlegi, ill. leendő Sólyom-tulajdonos olvasókkal. Ugye mindenki emlékszik rá, hogy két esztendővel ezelőtt hallottuk az első híreket a gép megjelenéséről. Egy éve már "madártávlatból" megtekinthető és kipróbálható volt az új masina, de még ekkor is nagyon elérhetetlennek tűnt. Nos, erre jó a múlt idő... végre reális árakon landolt a Falcon itthon is! Remélhetőleg egyre többen és többen fognak átpártolni ehhez, a kategóriájában még mindig egyedülálló computerhez. Akik szintén így választanak, azoknak csupán annyit üzenek (idézve az angol nyelvű kézikönyv legelső szavát): Congratulations!!! Gyorsan áttekintve a Falcon030-as adatait (nem lehet megunni!): 32 bites 16 MHz-es Motorola 68030-as mikroprocival (CPU), 32 MHz-es Motorola 56001-es digitális szignálprocival (DSP), 16 MHz-es opcionális Motorola 68881/2 lebegőpontos aritmetikai koprocival (FPU), 16 MHz-es BLiTTER grafikai koprockóval, és a rossznyelvekkel ellentétben 32 bites adatbusszal rendelkezik. A RAM-ja 1, 4, vagy 14 MByte-os kiszerelésű lehet, a ROM-ja pedig 512 kByte-os (+ 128 kByte kívülről). Operációs rendszere a TOS 4.04-es, mely sok-sok extrát és szép színes ikonokat tartalmaz, a MultiTOS 1.01-et pedig lemezen kaphatja meg hozzá minden "solymász". Első pillantásra úgy néz ki, mint egy ST szürke billentyűzettel és színes Atari felirattal, viszont jobban megvizsgálva számos különbséget fedezhetünk fel (pl. a ventillátor hangját). Hátsó csatlakozói a következők: DSP, sztereó fejhallgató kimenet és mikrofon bemenet, SCSI II (DMA-val), monitor (VGA, RGB), TV (RF), printer (párhuzamos), modem (RS232C), LAN (hálózati) port. A számítógép oldalán a szokásos MIDI-s (In, Out/Thru) és a cartridge csatlakozók mellett az STE-kről már jól ismert plusz két joystick port is helyet kapott (2 analóg vagy 4 digitális). A mouse-t és a másik joyt pedig a szokásos helyre, a gép alá kell még mindig besuvasztani. A gépben található egy beépített elemes óra, egy könnyen cserélhető 3.5"-os HD-s (1.44 MB-os) drive, s tetszés szerinti 2.5"-os AT-buszos winchester (a 3.5"-os SCSI winchik kívülről kapcsolhatók hozzá). A rugalmas video hardware-jéről annyit, hogy megtalálható: PAL és NTSC kódolás, genlock, overlay-mód feliratozásokhoz és speciális effektekhez, hardware overscan, hardware scroll, interlace lehetőség RGB/TV-módban és tud minden ST/STE üzemmódot (igen, a monochrome-ot is!). Palettájának 262.144 színe van (65536 db szimultán), és természetesen számos különböző VGA és RGB/TV felbontással rendelkezik, amikre most nem szeretnék részletesen kitérni, mert elég hosszadalmas lenne. A hangját egy 3 csatornás PSG, egy 8 bites sztereó PCM hanggenerátor, s egy 16 bites 8 csatornás sztereó (max. 50 kHz-es!) A/D-D/A átalakító alkotja. Gondolom, most azokat az atarisokat akik már egy esetleges gépcserén gondolkoznak, elsősorban a kompatibilitási dolgok foglalkoztatják: A felhasználói programok kb. 90 %-a minden probléma nélkül fut Falconon is. Abba a maradék tízbe tartoznak például a lemezmásoló progik, melyeket viszont a legteljesebb mértékben helyettesít az oprendszer copy-ja (ami egyébként még a DD-s lemezeket is szívbaj nélkül leformázza 1.44 MB-ra). A játékokkal viszont más a helyzet. Mi eddig két ST-emulátort ismerünk Falconra (Magi és Backward), melyek a game-ek egy részét tudják csak futtatni, de azok aztán tényleg futnak, sőt rohannak. Példának okáért az MPS Formula One GP, a No Second Prize, a Lotus III., a Special Forces vagy épp az Another World is igencsak gyorsabban és dinamikusabban működik, a Civilization pedig emu nélkül is játszható. A régi ST/STE demokról mindenki nyugodtan lemondhat, és nem csak azért, mert nem tudja majd elindítani, hanem mert már az új gép tulajdonságait kihasználó stuffok tömkelege jelenik meg mostanában. Egy kis nosztalgia után térjünk rá a Falcon software-ekre. A felhasználóik közül említésre méltóak a különböző harddisk-recorderek (WinRec, Musicom), melyek segítségével egy szál mikrofonnal vagy magnóval hangot digizhetünk (8 kHz-es 8 bit monotól 50 kHz-es 16 bit sztereó minőségig), s talán a legnagyobb móka az effektek valós időben történő használata (thanks to DSP!). A tracker programokkal (Octalyser, ProTracker), 8 csatornás module file-okat is készíthetünk, a MIDI-zésben hatalmas előrelépés a Cubase Audio, szuper raytracer a POV, a rajzolóprg-k közül a DA'S Paint és a Rainbow, a szövegszerkesztőknél pedig a Pagestream 2 is kitűnő programok. Megjelent a GEM Resource Construction Set 2.9-es editor és a Devpac assembler progi 3.1-es verziója (sőt a DevpacDSP is - Lord Chaos), s a game-ek közül pedig az Ishar I-II, a Transarctica és a Madtris őrjít meg mindenkit. Az utóbbi egy olyan tetris, melyben az elemek nemcsak fentről lefelé potyognak, hanem mind a négy irányból jönnek... Már sok kisebb-nagyobb demo, intro és slideshow látta meg a napvilágot, melyek közül van olyan alkotás is, mint pl. egy 17 kbyte-os file-ból álló(!) fantasztikus sebességű realtime-os repülés egy fraktál belsejébe. Kezdetnek nagyon jónak mondhatók a hosszabb, terjedelmesebb demok is (Papa was a Blade Runner, Warum, Arrival), ahol előszeretettel használnak a gyors 3D-s vektoroktól kezdve, a plazmákon át, egészen a Comanche-féle repülési effektig mindent, közben szép grafikákkal és jó zenékkel. Egy szó mint száz, az Atari Falcon030 egy rengeteg lehetőséggel teli, univerzális és szinte korlátlanul bővíthető gép elérhető áron. Legjobban talán csak egy szép, színes tollú, gyönyörű hangú, párját ritkító ragadozó madár szimbolizálhatná.

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

E hónapban folytatjuk az I/O műveletek megkönnyítését szolgáló rutinunk közlését. A lap alján található forráslistát egyszerűen gépeljük be az előző hónapban közölt után, ill. az include és keresztreferencia kiegészítéseket értelemszerűen elé.

A bővített rutinhoz szükség lesz a Reqtools (© Nico François) könyvtárra is, mely a shareware kategóriában jelent meg, s igen nagy népszerűségnek örvend. A program szerintem is jobb, mint a Commodore által a rendszer részeként adott ASL, mely sok funkciójában lassabb. A könyvtár meglehetősen régen jelent meg, s így a gyerekbetegségeiből kigyógyultan elérhető szinte minden BBS-en, s a hasonló csatornákon. Ennyit a ReqTools dicséretéről, térjünk rá a rutinra.

Külső változóként a program a ReqBase címkén igényli a Startup kód által már megnyitott könyvtár báziscímét. A programban található rutinok:

OpenFile: file megnyitása írásra, lehetőség van "overwrite" requester megjelenítésére is.

Bemenő paraméterek: a0 egy pointer a file nevére, a1 pedig arra a directory-ra vagy assignra, amelyben a file található. Amennyiben d0 értéke nulla, a kód megnézi, hogy az írásra megnyitandó file létezik-e. Amennyiben létezik, megnyit egy requestert és megkérdi, hogy a felhasználó felül akarja e írni a már létező változatot. Ha d0-ban bármilyen, 0-tól különböző érték van, az előbb említett ellenőrzés kimarad, s a file-t egyből megnyitja írásra.

Eredmény: d0 a megnyitott file-hoz tartozó filehandlerre mutat, vagy sikertelen megnyitás esetén nulla. A nulla eredmény oka lehetett az is, hogy a felhasználó az "overwrite" requestre nemleges választ adott.

WriteFile: megegyezik a Dos Write függvényével.

Bemenő paraméterek: d1 mutató a filehandlerre, d2 mutató a felírandó adatokat tartalmazó bufferre, d3 pedig a felírandó blokk hossza.

Eredmény: sikeresen felírt adatok száma.

CloseFile: megegyezik a Dos Close függvényével.

Bemenő paraméter: d1 a lezárandó filehandlerre mutat.

Pár szót szólnék a működésről: az OpenFile rutin a szokásos inicializálások után megnézi, hogy kell-e directory-t váltani. Ha kell, meghívja az előző számban található ChangeDir rutint, majd a hibaellenőrzés után a NoDir címkén folytatja futását. Amennyiben meg kell nézni, hogy a file létezik-e már, a program megpróbál az adott file-ra lock-ot kérni. Ha ez sikeres, meg kell jeleníteni a requestet. Ha nem, mehetünk tovább. A file-t megnyitjuk, a directory-t visszaállítjuk és visszaadjuk a vezérlést a hívó rutinnak.

A WriteFile és a CloseFile rutinokhoz nincs különösebb hozzáfűznivalóm, működésük magától értetődő. A Request rutinról lehetne írni, de mivel esetleges igény esetén úgy is foglalkozni fogunk a ReqTools-szal, ennek itt nem sok értelme lenne. Lássuk a medvét:

```
incdir   includes:
include  reqtools/reqtools.i
include  reqtools/reqtools_lib.i
         xref     ReqBase
         xdef     OpenFile
         xdef     CloseFile
         xdef     WriteFile

;==================================
;a0: Name
;a1: Dir
;d0: CheckFlag
;d0: FileHandler if successfully opened else 0

O_CHECK   =8
O_FILE    =4
O_DIR     =0

OpenFile  movem.l  a5/a6,-(sp)
          move.l   d0,-(sp)
          move.l   a0,-(sp)
          move.l   a1,-(sp)
          move.l   sp,a5
          move.l   DosBase,a6
          clr.l    DirResult
          tst.l    O_DIR(a5)
          beq.s    NoDir
          move.l   O_DIR(a5),a0
          bsr      ChangeDir
          tst.l    d0
          beq.s    O_Fail

NoDir     tst.l    O_CHECK(a5)
          bne.s    NoCheck
          move.l   O_FILE(a5),d1
          move.l   #ACCESS_READ,d2
          jsr      _LVOLock(a6)
          move.l   d0,d1
          beq.s    NoCheck
          jsr      _LVOUnLock(a6)
          move.l   O_FILE(a5),Arg1
          lea      ReqText(pc),a0
          lea      ReqChoose(pc),a1
          lea      Arg1(pc),a2
          bsr      Request
          tst.l    d0
          beq.s    O_Fail
          addq.l   #1,d0
          beq.s    O_Fail
NoCheck   move.l   O_FILE(a5),d1
          move.l   #MODE_NEWFILE,d2
          jsr      _LVOOpen(a6)
O_Fail    move.l   d0,-(sp)
          bsr      ODBARL
          move.l   (sp)+,d0
          add.l    #12,sp
          movem.l  (sp)+,a5/a6
          rts

;==================================
;d1:FileHandler

CloseFile move.l   a6,-(sp)
          move.l   DosBase,a6
          jsr      _LVOClose(a6)
          move.l   (sp)+,a6
          rts

;d1:File
;d2:Buffer
;d3:Length

WriteFile move.l   a6,-(sp)
          move.l   DosBase,a6
          jsr      _LVOWrite(a6)
          move.l   (sp)+,a6
          rts

;==================================
;a0:Text to print a1:Text to choose from
;a2:ArgArray
;d0:0 if Negative else Positive-1 if error
T_CHOOSE  =0
T_TEXT    =4
T_ARG     =8

Request   movem.l  a5/a6,-(sp)
          move.l   a2,-(sp)
          move.l   a0,-(sp)
          move.l   a1,-(sp)
          move.l   sp,a5
          move.l   ReqBase,a6
          moveq    #RT_REQINFO,d0
          sub.l    a0,a0
          jsr      _LVOrtAllocRequestA(a6)
          tst.l    d0
          beq.s    ReqFail
          move.l   d0,-(sp)
          move.l   T_TEXT(a5),a1
          move.l   T_CHOOSE(a5),a2
          move.l   (sp),a3
          move.l   T_ARG(a5),a4
          sub.l    a0,a0
          jsr      _LVOrtEZRequestA(a6)
          move.l   d0,-(sp)
          move.l   4(sp),a1
          jsr      _LVOrtFreeRequest(a6)
          move.l   (sp)+,d0
ReqQuit   add.l    #16,sp
          movem.l  (sp)+,a5/a6
          rts

ReqFail   moveq    #-1,d0
          bra.s    ReqQuit

;==================================
ReqText   dc.b
          "You already have a file called: %s"
          dc.b     $0a,"Overwrite it?",0
ReqChoose dc.b     "Yes|No",0
Arg1      dc.l     0
          dc.l     0
;==================================
```

Prunoki

Így könnyű...

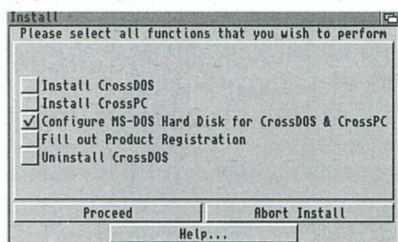
A rovatban a kezdőket (de nem kizárólag őket) célozzuk meg tanácsokkal, trükkökkel stb., hogy mindenki elmondhassa, hogy így valóban könnyű a programokat, a gépet használni. A sorozatnak e pillanatban még nincs előre kidolgozott tematikája, terveink szerint arról írunk, ami éppen az eszünkbe jut, ill. ha kapunk kérdéseket vagy hasonló írásokat, akkor azokra is kitérünk.

Egy kiegészítéssel kell kezdenem a mostani oldalt, a 94/3. számban a láncolt egységek ismertetésénél sajnálatosan kimaradt, hogy az ismertetett megoldás Gaborca szüleménye.

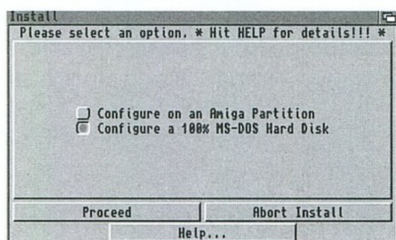
PC-s hard disk

Néha előfordulhat, hogy nagy mennyiségű adatállományt kell PC platformról Amigásra (vagy fordítva) átvinni. Erre lehetőséget kínál pl. a TwinExpress soros kábelen, vagy a ritkaságszámba menő hálózati kártyák használata. Van azonban egy gyors és néha használható megoldás.

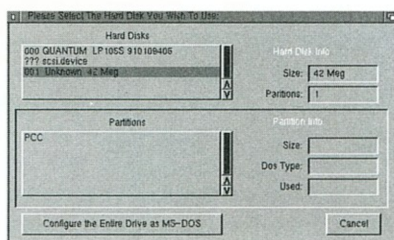
Az OS2.1-től a rendszer részét képező CrossDOS képes PC-n formázott hard diskeket is kezelni (nemcsak PC lemezeket). Egy apró probléma van, hogy az operációs rendszerhez nem mellékelik a konfigurálást kényelmessé tevő programot. Ha valaki rendelkezik a CrossDOS 5.0x verzió install lemezével, akkor kényelmesen a rendszer számára elérhetővé teheti PC hard diskjét. (A hard disken esetünkben érthetünk akár cserélhető cartidge-os SyQuest rendszert is.)



Az installálás során a *Configure MS-DOS Hard Disk for CrossDOS & CrossPC* pontot választva, majd a *Configure a 100% MS-DOS Hard Disk*-et válasszuk. A névválasztás után kell kijelölni, hogy melyik egységet akarjuk MS-DOS hard disk-



ként kezelni. Ekkor a program a disk fizikai és FAT adataiból összeállítja a megfelelő mountlist értékeket (ikonos formában). Ha nem akarjuk CrossPC alól elérni a hard disket, akkor nem szükséges a CrossPC alá történő konfigurálás.



A PC-s hard disk használatakor egy dologra vigyázzunk: a Tool/Commodities-ben elhelyezkedő CrossDOS programmal a PC formátumú hard diskre is bekapcsolhatjuk a konvertálási funkciókat.

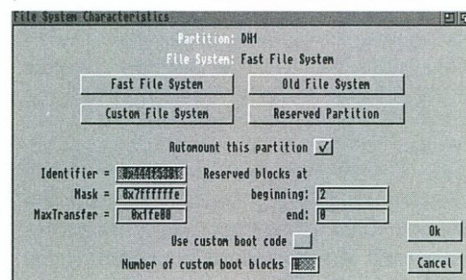
Hamis irtók

Új, lassan sporttá váló dolog, hogy egymás után jelennek meg egyes (népszerű) vírusirtó programok hamisított változatai. E hamisítások áldozatai közül jelenleg a VirusZ II vezet, melynek rövid időn belül három hamisított változata is megjelent. Ezek szerencsére veszélytelennek tűnnek, de senkinek sem javasolt a használatuk. A két utolsó, valóban a szerző által kiadott verzió az 1.01, ill. az 1.05 verziószámot viseli. A közbenső 1.02, 1.03 és 1.04 verziók hamisítványok. (A SAFE Hex International '94. márciusi híre alapján.)

Rejtélyes hibák

Érdekes hibajelenség léphet fel egyes hard diskek használatakor. A jelenség lényege, hogy egyes file-ok megsérülnek pl. a két partíció, vagy két hard disk, esetleg a hard disk és a RAM: közötti másoláskor. A jelenség nem mindig jelentkezik: pl. Worbenchet használva igen, míg DiskMastert használva nem.

A hibajelenség oka, hogy ezen hard diskek 'nem szeretik' a túl nagy mennyiségű adat átvitelére irányuló parancsokat, és ezért rakoncátlankodnak. A megoldás viszonylag egyszerű: a HDToolBox segítségével kisebb értékűre kell a MaxTransfer értékét állítani. Ennek átállítása a Partition Drive részben az Advanced Options bekapcsolásával elérhetővé váló filesystem Change részben végezhető el. A javasolt érték 0x1fe00. Ha a hibajelenség továbbra is fennáll, akkor tovább kell csökkenteni az értéket egészen addig, amíg megszűnik. Az érték csökkentése (általában) nem okozza az átviteli sebesség csökkenését. (Az ASDG Inc. az ADPro 2.5 dokumentációjában még kisebb értéket javasol: 0xffff-t.)



A beállítást minden partícióra külön-külön el kell végezni. A megváltozott értékek csak a következő reset után lépnek érvénybe.

NVRAM

A 3.1 rendszer lehetőséget biztosít, hogy olyan gépeken melyek nem rendelkeznek nem felejtő memóriával (non volatile RAM), lehetőség legyen a legolcsóbb (konzol) gépekkel történő kompatibilitás megteremtésére.

SYS:prefs/env-archive/sys/nv_location file-ban megadhatjuk, hogy hova kerüljenek az NVRAM-ban tárolni szánt dolgok. Ez a hely (célszerűen) valahol pl. az *ENVARC:sys/nonvalatile* alkönyvtár lehet, ami pl. a boot disken helyezkedik el. Ahhoz, hogy kihasználhassuk a lehetőséget szükség van még két OS 3.1 library-re is: nonvolatile.library és lowlevel.library. Ezek tökéletesen működnek V39 (azaz OS 3.0) alatti gépeken is.

(JOCO)

Panasonic KX-P5400 és KX-P4400i

A múltkori számunkban teszteltük a Panasonic egyik legújabb nyomtatóját és alig múlt el egy hónap, máris itt van egy újabb nagyágyú, helyesebben szólva egy méreteiben inkább kicsinek, sőt aprónak mondható LEDnyomtató, mely ráadásul még a PostScript™ nyomtatást is támogatja. A mai erősen a miniatürizálást előtérbe helyező világban nem csoda, ha a nyomtatókat gyártó cégek is egyre inkább ebbe az irányba tartanak. Nos, a KX-P5400 nagyon jó példája ennek a tendenciának, a méretei (127×381×294 szélesség, mélység, magasság), valamint a súlya (6,3 kg) is sejteti, hogy nem egy nagy darabbal van dolgunk.

A kicsomagolás már kellemesen kezdődik, amikor egy kompakt, kis dobozt emelünk ki a kartondobozból. A beüzemelést minden esetben azzal kell kezdenünk, hogy eltávolítjuk a nyomtatóban lévő rengeteg mechanikusan védő dolgokat, melyre különösen felhívja a gyártó a figyelmet, hogy gondosan őrizzük meg, mivel csak ezek visszahelyezése után szabad bármiféle szállításnak kitenni a nyomtatót. A további beüzemelés már egyszerűbb, a toner elhelyezése és a papíradagoló tálcák kinyitása után már csak rá kell csatlakoztatnunk a gépet a nyomtatóra és máris indulhat a nyomtatás. A nyomtatót szabványos párhuzamos illesztéssel kaptuk meg tesztelésre, de mint a mellékelt magyar nyelvű kezelési útmutatásból kiderült, RS232 interface kártya, illetve AppleTalk Interface kártya is beszerezhető a nyomtatóhoz. A tesztelt példányban 2 MByte memória volt, ez további 2 MByte behelyezésével opcionálisan 4 Mbyte-ra növelhető. A tesztelt oldalaknál nem jelentett problémát a minimális RAM méret, minden dokumentumot gond nélkül feldolgozott a printer.

A nyomtató konfigurálását a házon elhelyezett 16 karakteres folyadékkristályos kijelzőn (LCD) kísérhetjük figyelemmel. Az esetleges átkonfigurálás viszonylag egyszerűen megoldható, a következő beállítási lehetőségeket találtuk a nyomtatón:

- **Emulation** - a Postcript mód kiiktatása, ilyenkor a nyomtató Panasonic LP módban nyomtat, mely a HP II printernek felel meg.

- **Copy** - másolatok számának beállítása, maximálisan 99 másolat készíthető. A beépített VERIFY üzemmód lehetővé teszi, hogy az első példány után megállapítsuk, hogy megfelel-e a nyomtatott oldal és engedélyt adhatunk a további oldalak nyomtatására.

- **Font** - a menü lehetővé teszi az alapértelmezett font, a ZERO CHARACTER és a font csoport kiválasztását (ez utóbbit csak HP módban tudjuk használni). Természetesen rezidens és letöltött "Soft" fontokkal is tud dolgozni a nyomtató. Egyébként a nyomtatóhoz 17 db Adobe Postscript fontot és 28 db beépített bittérképes betűkészletet (14 álló és 14 fekvő) ad a gyártó.

- **Paper Size** - a nyomtató a következő beállításokat támogatja: - A4 - Executive - Letter - Legal

- **Other** - rengeteg apró beállítási lehetőséget találhatunk itt, ezek közül említek meg néhányat:

-- *Pwr on Stat Prt* - állapot nyomtatás bekapcsoláskor

-- *Power Save* - csökkenti a nyomtató által felvett energiát, ha a beállított idő alatt nem vesz adatot

-- *Hex Dump* - hexadecimális nyomtatás

-- *Data Time Out* - automatikusan kinyomtatja a fennmaradó adatokat, amikor a számítógép a beállított idő alatt nem küld adatot

-- *Density* - nyomtatási sűrűség beállítása

-- *Auto Continue* - a hibaállapot nem javítódik ki automatikusan

-- *Language* - a kijelzés nyelvét állítja be

Szóljunk most pár szót a printer használhatóságáról és a nálunk töltött kis időszak tapasztalatairól egy pár szót. A printerrel a kis méretei miatt mindenki megbarátkozik az első pillanatban, valóban üdítő látvány egy nagydarab HP után. Amikor elkezdünk vele nyomtatni, akkor még tovább nő a lelkesedésünk, ugyanis ha a nyomtató nyomtatási, illetve feldolgozási sebességben el is marad egy kicsit a normál HP III kategóriától (PostScript kártyával), ez annyira nem számottevő, hogy szinte fel sem tűnik. A nyomtatás minősége megfelelő, a HP kategória talán csak az Enhanced mód miatt tudja egy kicsit lefőzni a Panasonic kis üdvöskéjét. Mind a nyomtató beépített lehetőségei, mind az alkalmazott technikák a felhasználó pénztárcájának kímélésére szolgálnak, mely igen megnyerő tulajdonsága a gépnek. A gyári adatok szerint a printer 1.600 lap kinyomtatására képes egy toner kazettával és a nyomtatódob egység élettartama 6.000 lap (5 %-os képtartalom mellett).



Néhány szót kell még ejtenünk a KX-P4400i típusú kisöcsről is, ami gyakorlatilag a nyomtató lebutított változata, mely a Postcript feldolgozási mód hiányában és az 1 MByte-ra csökkentett alapmemóriában különbözik.

Bear™

A Rendszerbarát



Az előző részben egyes dolgok magyarázatára nem maradt hely, most pótoljuk.

Kissé szokatlan megoldásnak tűnhetett, hogy a program megszakítás rutinja is C-ben lett megírva, de rövidsége miatt nem okoz semmilyen problémát. Érdekesebb viszont a megoldás megvalósítása. Az *__interrupt* kulcsszó jelzi a fordító számára, hogy speciális függvényről van szó: hatására a fordító kikapcsolja a verem-ellenőrzőkód generálását. A másik megadott kulcsszó, az *__asm*, lehetőséget ad annak megadására, hogy mely regiszter milyen adatot vesz át. A megszakítás rutin regiszter kiosztása az exec által meghatározott:

D0 - véletlenszerű érték
D1 - A Paula (megszakításvezérlő) INTENAR és INTREQR regiszterének logikai ÉS kapcsolattal létrejövő eredménye: az engedélyezett és aktív megszakítások.
A0 - a custom chipek báziscíme. A regiszterekhez indexelt módon történő hozzáféréshez.
A1 - Az *Interrupt* struktúra *is_Data* mezőjében megadott területre mutat. Mivel ez az adat mindig beolvasásra kerül, célszerű valamilyen módon felhasználni.
A5 - az interrupt rutinra mutató vektor
A6 - az exec.library bázisára mutat (SysBase). Az exec rutinok hívásához készítették elő.

A megszakítás rutinok által hívható függvények korlátozottak: nem hívhatnak olyan függvényt melyek memóriát foglalnak (akár más függvény hívásán keresztül) a rendszertől, várakoznak (wait), módosítanak vedelem nélküli listákat vagy a módosítják az ExecBase->ThisTask adatmezőjét (Forbid(), Permit()) és a mathieee library-kat. Ez a gyakorlatban azzal jár, hogy nagyon korlátozott számú rendszerfüggvény használható: minden gond nélkül használható pl.: *Alert(), Disable(), Enable(), Signal(), Cause(), GetMsg(), PutMsg(), ReplyMsg(), FindPort(), FindTask()*. Ha a saját List struktúra változtatása szükséges, akkor *AddHead(), AddTail(), RemHead(), RemTail() és FindName()* függvényekkel tehető meg.

A másik eddig még általunk nem ismertetett témakör a taszkok közötti kommunikáció. Az Amiga operációs rendszere signal-oknak nevezi azokat a kommunikációs biteket, melyekkel egy taszk tudomására lehet hozni egy esemény bekövetkezését. Minden taszkhoz 32 signal (azaz összesen 32 bit) tartozik. Ezek közül 16-ot a rendszer használ, a másik 16 szabad. E 16 signal-t az AllocSignal() függvény segítségével foglalhatjuk le és rendelhetjük össze a kezelő programokkal.

A signal-ok teszik lehetővé, hogy valamelyik taszk működését felfüggesszük egészen addig, míg az általunk előre megadott esemény be nem következik. E felfüggesztés végzi az általunk is alkalmazott Wait() rendszerfüggvény. Lehetőség van több esemény egyikének a bekövetkezésére is várakozni. (A példaprogramban csak egy volt.) Ez a módszer javasolt minden olyan esetben amikor várakozni kell, mert várakozó ciklusokkal ellentétben nem lassítja az esetleges további taszkok működését. A Wait() visszatérési értéke az érkezett signal-nak a száma. (Esetünkben nem volt érdekes mért egyetlen signal-ra várakoztunk.)

A rendszer által használt 16 signal közül 4 a break kombinációk figyelésére alkalmas. A Control-C, D, E és F kombinációk megnyomásakor a program értesül arról, hogy a felhasználó meg kívánja szakítani a program futását. A SAS/C® fordító automatikusan kezeli a CTRL-C megnyomását. Ekkor üzenet keretében kilép a programból és felszabadítja a szabványos C könyvtárak által lefoglalt erőforrásokat. Ha használjuk az Amiga speciális függvényeit (ami a tipikus eset), akkor nekünk kell gondoskodni a lefoglalt memória felszabadításáról, ill. a megnyitott file-ok, könyvtárak stb. lezárásáról. Így két lehetőség van, vagy megírjuk a saját CTRL-C kezelő programunkat, vagy letiltjuk a fordító CTRL-C kezelését. Ez a probléma csak shellből indított programok esetén jelentkezik, mert egyedül a console.handler kezeli ezeket a signal-okat. A SAS/C® és a korábbi Lattice verziók között is vannak különbségek, ezért tiltást végző kódrészletet a mindenkori javaslatnak megfelelően aktualizálni kell. A jelenleg javasolt megoldás a következő:

```
#ifdef __SASC
void __regargs __chkabort(void) {}
#else
#ifdef LATTICE
void chkabort(void) {}
#endif
#endif
```

Lehetőség van nem csak Wait()-tel kezelni a signal-okat. Az *oldsignals = ULONG SetSignal(ULONG newsignals, ULONG signalmask);* rendszerhívás segítségével lekérdezhető a signal-ok aktuális állapota (is).

```
signals = SetSignal(0L, 0L);
if (signals & SIGBREAKF_CTRL_C)
{
   /* A Ctrl-C-t megnyomták, a feldolgozó kód következik... */
   /* ...végül töröljük a Ctrl-C signal-t */
   SetSignal(0L, SIGBREAKF_CTRL_C);
}
```

Ez a megoldás lehetővé teszi a signal-ok lekérdezéses (polling) feldolgozását. De itt is érvényes, hogy nem így kell várakozni valamilyen eseményre, mert túl sok CPU időt foglal. A várakozásra a timer.device-t, a graphics.library WaitTOF(), a dos.library Delay() vagy WaitForChar() függvényét célszerű használni.

A CTRL-C körüli kitérő után térjünk vissza a signal-ok lefoglalásához. Sajnálatos módon egy kis hiba maradt a közölt programban, a helyes kód részlet a következő:

```
if (-1 != (ed.signal = AllocSignal(-1)))
{
   ...
   FreeSignal(ed.signal)
}
else
   printf("No signal available!\n");
```

A -1 visszatérési érték jelentése az, hogy nincs lefoglalható signal. A 0 ... 31 közötti értékek a lefoglalt signal (bit) számát jelentik. A függvény -1-gyel történő meghívása a következő szabad signal lefoglalását eredményezi. E megoldás használata javasolt, mert ekkor a rendszer maga menedzseli a bitek kiosztását. Lehetőség van pl. a 19. bit lefoglalását kérni, de esetleg nem járunk sikerrel.

Az exec signal-kezelő függvényei:

AllocSignal() - Egy signal bit lefoglalása.

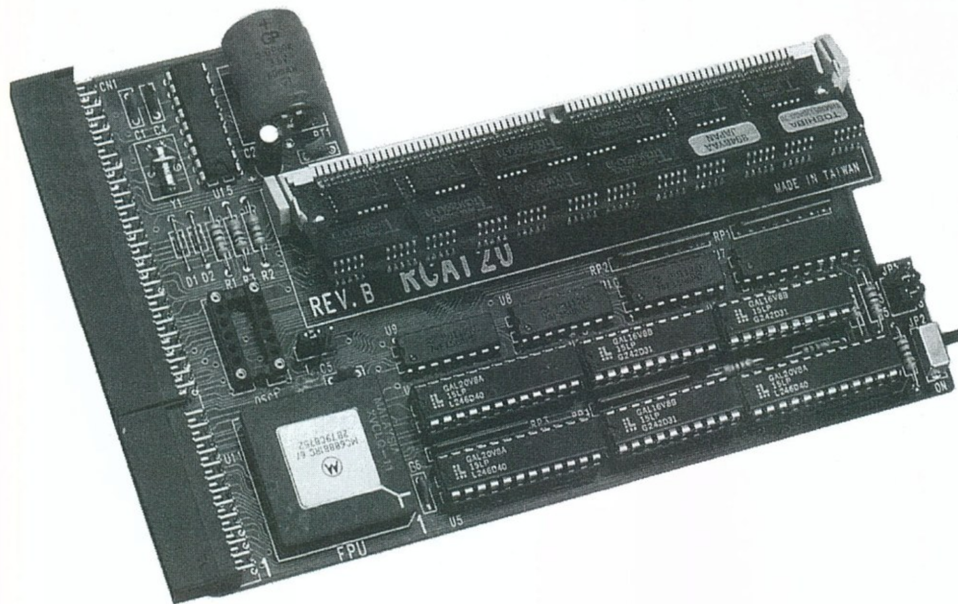
FreeSignal() - Egy az AllocSignal()-lal lefoglalt signal bit felszabadítása.

SetSignal() - Az aktuális taszk signaljainak lekérdezése vagy beállítása.

Signal() - Signal küldése egy taszknak, a taszkhoz tartozó struct Task signal bitjének állításával.

Wait() - Várakozás egy, vagy több signal-ra más taszktól, vagy megszakításrutintól.

(JOCO)



RCA120 teszt

RAM bővítés A1200-ashoz

Sok Amiga 1200-as tulajdonos tudja - és sok nem tudja -, hogy gépének lehetőségeit, igazi sebességét egy alapkiépítésű modellen sohasem tapasztalhatja meg. Az alap Amiga 1200-as 2 MB Chip memóriát tartalmaz ami nem tűnik kevésnek, de van néhány problémája. Az Amigákban található memóriát alapvetően kétféle osztályba sorolhatjuk. Az ún. Chip memóriát a mikroprocesszoron kívül az Amiga speciális processzorai (audio, video) is használhatják (és használják is). Ezért ha a mikroprocesszor által végrehajtott programkód ebben a memóriában helyezkedik el, akkor az sokkal lassabban hajtódik végre (pontosabban az utasítások végrehajtásának ideje nem változik, csak az utasítások/adatok hozzáférésének ideje nő meg), mintha azt a memóriaterületet csak a mikroprocesszor érné el.

A második osztály a Fast memória - ezt a típusú memóriát a Custom Chip-ek nem érik el, így az előbb említett megosztott hozzáférés miatti lassulás nem lép fel. Nos ezért ha valaki szeretné megtudni mire is képes valójában a gépében megbújó MC68EC020-as processzor, akkor ki kell próbálnia gépét valódi Fast memóriával. A cikkben szereplő táblázatokban olvashatjátok az AIBB és a Sysinfo tesztek eredményeit.

Az RCA120 Amiga 1200-as memóriabővítő kártya 1 darab 1,2,4 vagy 8 MB-os 32 bites 72 lábú 80 ns elérési idejű (vagy jobb) SIMM (Single Inline Memory Modul) modul befogadására alkalmas, az így bővített memóriát a gép 0 wait-state-es Fast memóriaként látja. Az 1 MB-os és 4 MB-os SIMM modul megegyezik az Amiga 4000-esben is használható modulokkal. A kártyán található még egy tölthető akkumulátorral ellátott óra is, amely a gép kikapcsolása után is megtartja a pontos időt. Természetesen van matematikai társprocesszor foglalat is (MC68881 / 68882) PGA (Pin Grid Array) tokozású változat számára. A társprocesszor vagy a processzorral megegyező órajelen jár (~14 MHz), vagy a beépíthető 25 vagy 50 MHz-es oszcillátorral megegyező frekvencián.

Meg kell még említeni, hogy a Commodore tervezői max. 4 MB Fast memóriát terveztek az A12000-as bővítéséhez, így a gép oldalán található PCMCIA memóriakártya címterülete egybeesik a valódi Fast memória második 4 MB-os blokkjának címterületével. Abban az esetben, ha 8 MB-os SIMM modul mellett szeretnénk PCMCIA memóriát használni (amely nem javasolt, mivel a PCMCIA memória nagyon lassú), az RCA120-as 8 MB-jából 4 MB-ot le kell tiltani. Erre szolgál a kártya végén található, beszerelt állapotban is könnyen elérhető kapcsoló. 1, 2 vagy 4 MB-os kiépítés esetén ilyen probléma nem merül fel.

A kártya beszerelése viszonylag egyszerű, a gép szétszerelése nélkül, takarófedél eltávolítása után az alsó bővítősávra helyezhető. A kártya csatlakoztatása után a fedél egy kicsit nehezebben megy vissza a helyére, de azért visszarakható. Meg kell említsem, hogy a "szétszerelés nélküli" behelyezés csak a korrektül bővített A1200-asokra vonatkozik. Tehát ha egy gépben $3\frac{1}{2}$ "-es merevlemez van (a Commodore által javasolt $2\frac{1}{2}$ "-csel szemben), akkor valószínűleg a kábelek és a merevlemez miatt a kártyát csak a gép szétszedésével tehetjük a helyére.

És most csemegézzünk egy kicsit a táblázatokból. Igazi Fast memóriával az Amiga 1200-as igazán elemében van: egy alapgéphez képest a Sysinfo szerint 2.26× gyorsabban hajtja végre a fixpontos műveleteket. A tesztelés során ez a gyorsulás teljés mértékben érzékelhető volt. A Workbench-től kezdve az összes felhasználói programig minden érezhetően felgyorsult. Drasztikus sebességnövekedést tapasztaltam pl. kedvenc ZX Spectrum emulátoromnál, amely Fast memóriával teljesen normális sebességgel futtatta régi Spectrum programjaimat. A gyorsulás annál jobban érezhető, minél több színt használunk egy programban, minél nagyobb felbontás mellett.

Sajnos a tesztelésre kapott kártyán nem volt társprocesszor, így a lebegőpontos számítások gyorsulásáról nem tudok pontos adatokat közölni, de egy 14 MHz-es 68881-essel átlagosan 15-szörösére (2×-28×) gyorsulnak ezek a műveletek. Egy fentebb említett 68881-es ára 8.000 Ft körül van (ÁFÁ-val).

Köszönet illeti az Acomp Kft.-t, amiért a bővítést a teszt erejéig a rendelkezésünkre bocsátotta, valamint Lay Andrást, aki a lebegőpontos tesztek eredményeit szolgáltatta.

A bővítés megvásárolható az Acomp Kft. boltjaiban.

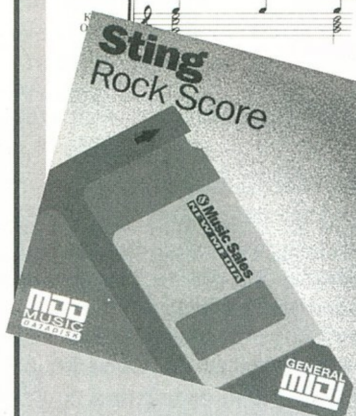
Marinov 'Gaborca' Gábor

```
A1200 + RCA120 RAM Card 8MB

SysInfo V3.22 by Nic Wilson
CopyBack Mode.............................. N/A
Instruction Cache.......................... ON
Instruction Burst.......................... N/A
Data Cache................................. N/A
Data Burst................................. N/A
Central Processing Unit Type............... 68EC020
Memory Management Unit Type................ N/A
Floating Point Unit Type................... NONE
Vector Base Register (VBR) Address......... $00000000
Ramsey Chip Revision (A3000)............... N/A
Gary Chip Revision (A3000)................. N/A
DMA/Gfx Chip............................... AGA ALICE - 2Meg
Display Mode............................... PAL:High Res
Display Chip............................... AGA LISA CHIP
VBlank Frequency in Hz..................... 50
Power Supply Frequency in Hz............... 50
Horizontal Frequency in KHz................ 15.60
Card Slot Installed........................ YES
Hardware Clock installed................... CLOCK FOUND
EClockFrequency in Hz...................... 709379

SPEED COMPARISONS AGAINST KNOWN MODELS & PERIPHERALS
A500 512k or A600 with 1MB CHIP ONLY.........   5.21
B2000, A2000, A1000 or A500 with fast ram....   3.94
A1200/14 68EC020 ICACHE 2MB CHIP ONLY........   2.26
A2500/14 A2620 68020 card....................   1.34
A3000/25 68030 ICACHE IBURST DCACHE NODBURST.   0.59
A4000/25 68040 ICACHE DCACHE COPYBACK........   0.15
CPU Million Instructions per Second..........   2.87
FPU Million Floating Operations per Second... N/A
Speed of Chip Memory vs A600 Chip Memory.....   3.85
Dhrystones per second........................ 2757
Nics Comment................................. >>Lets go
CPU speed in MHz............................. 15.20
```



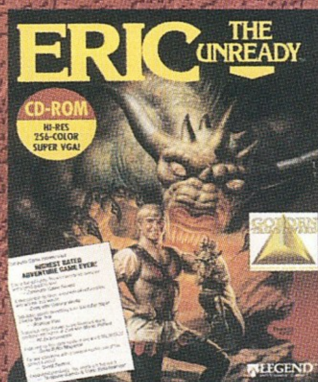


Hardware-rovat

E havi ismertetőnkben, az ún. MusicDisc-eket mutatom be. Ezek lemezek, melyeken egy-egy előadó számainak számítógépre vitt, hangszerelt, ének nélküli verziói találhatók midi-file-ként eltárolva profi kivitelben. Mi is az a midi - kérdezik ekkor sokan. Bár erről igen sok helyen és részletesen lehet olvasni, de azért az alapokat itt leírom. 1982 környékén a jelentősebb szintetizátor-gyártók összeálltak és létrehoztak egy szabványt MIDI néven, mely tulajdonképpen egy kommunikációs nyelv az elektronikus hangszerek között. A hangszerek üzeneteket küldenek egymásnak, hogy melyik hangszer, mikor és hogyan szólaljon meg a szintetizátorokon. Ennek akkor kezdett köze lenni a számítógéphez, mikor a szintetizátorokat elkezdték számítógéppel vezérelni. Ma azonban már rengeteg MIDI-s hangkártya kapható, melyek végül is a számítógépen belüli szintetizátorok. Egy-egy ilyen midi-file a digitális kotta szerepét tölti be ezek számára. Ilyen profin kidolgozott midifile-k gyűjteményei ezek a MusicDisc-ek. A legegyszerűbbekhez nem adnak szokványos (papírra kinyomtatott) kottát, ezek 1490 Ft-ba kerülnek. A komolyabbak 1990 Ft-ba kerülnek, és rendes kottát is mellékelnek hozzá. A következő előadók gyűjteményei kaphatók jelenleg: Police, Madonna, Phil Collins, Eric Clapton, Michael Jackson, Abba, Sting, azonban a választék bővülni fog és egy listából meg is lehet rendelni a már megjelent, egyéb előadók MusicDisc-jeit. Ezeknek segítségével könnyen megtanulhatjuk ismert előadók számait, vagy egy-egy megfelelő szólam elhagyásával előállíthatjuk a kíséretet és magunk játsszuk le azt a szólamot. A másik fontos felhasználási terület - multimédia programokban használhatjuk hatásos zenei aláfestésként ezen file-okat.

Üdvözlök mindenkit e havi CD-ROM körképünk olvasójaként. Az előző számban indult rovatban most is a legújabb CD-ROM-on megjelent programokból nyújtunk ízelítőt. Két játékról és két hazai fejlesztésű, kicsit komolyabb hangvételű lemezről lesz szó. A CD-ROM-okat a PIXEL Graphics biztosítja a számunkra. Most pedig lássuk az e havi érdekességeket!

CD-ROM NEWS



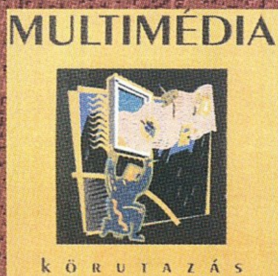
ERIC THE UNREADY
LEGEND
(MS-DOS CDROM)

A Legend cég rendkívül színvonalas és szórakoztató szöveges kalandjátékairól híres. Igazi sikereiket a múltban aratták, amikor a ma oly népszerű grafikus kalandjátékok még gyerekcipőben sem jártak. Játékaikat a szuper történetek és a rengeteg és bombasztikus poénok dobták fel. Az idő múlását természetesen nem nézték tétlenül, és tavaly megjelent játékaikba már nagyfelbontású (640×480×256 szín) grafikát raktak, és gépelnünk sem kell már. Igékre majd tárgyakra kell kattintanunk egy listából, így sokoldalúan cselekedhetünk, de nem kell hosszú sorokat begépelnünk. Ami azért megmaradt a régi játékokból, az a szuper történet és a rengeteg poén. Ebben a játékban Eriket, az idétlen főhőst irányítjuk mulatságosabbnál mulatságosabb kalandjai során. Ha valaki jól tud angolul, kedveli és ismeri a jelentősebb fantasy műveket és meséket, akkor számára ez egy kötelező darab. A játék ugyanis ezek szuper paródiája. Humora vetekszik a Monty Python művek és a Gyűrűkúra poénjaival. "Aki nem beszélni angol, neki nem ajánlani játék."



GABRIEL KNIGHT
SIERRA
(Windows/MS-DOS CD-ROM)

Szokatlan formájú dobozban érkezett a Sierra legújabb CD-ROM-os fejlesztése. Korábban már megjelent a floppys verzió, mely igen népszerű, a rendkívül eredeti, voodoo-misztikát tartalmazó története és a színvonalas kivitelezése miatt. A kérdés az volt, hogy az igen eredeti designnal felvértezett dobozon túl, milyen pluszokkal rendelkezik a CD-ROM-os verzió a lemezeshez képest. A válasz - a kellemes grafikus kalandjátékból a CD-ROM verzióban teljesen filmszerű játékot hoztak össze. A grafika nem változott sokat, azonban a hang részt teljesen átdolgozták. A legnagyobb újítás, hogy a játék szereplőinek teljes szövegét (7300 sor) profi minőségben, stúdióban digitalizálták - ebben menő színészek működtek közre, mint Tim Curry (Rocky Horror Picture Show), Mark Hamill (Csillagok Háborúja-Luke Skywalker)... Ezek a színészek a hangjukkal igazi karaktert adtak a szereplőknek és a játéknak, és az a digi hangokkal és a zenével teljesen filmszerűvé vált. A játék menetén nem változtattak, megmaradt a standard point and click kalandjáték szisztéma. Ez egyike a még kevés olyan CD-ROM-os játéknak, mely kiaknázza e médiumban rejlő lehetőségeket, és nem csak minimálisan felspécizett lemezes verzió CD-n. A misztikus voodoo téma és grafikus kalandjátékok kedvelőinek melegen ajánlható.



MULTIMÉDIA KÖRUTAZÁS
PIXEL GRAPHICS
(WINDOWS CD-ROM)

A Pixel Graphics nagy sikerű Fontoszaurusz és Politika CD-i után készítették el e lemezt. A CD bemutatja a ma oly népszerű multimédia legfontosabb területeit, megmagyarázza a fontosabb fogalmakat, és mintapéldákat is tartalmaz. Ezenkívül található rajta több száz Mb szabadon felhasználható .wav, illetve .avi file. Néhány ajándék windows-os program is felkerült a CD-re, mint wave- és midi-file nyilvántartó, videonyilvántartó, valamint CD-lejátszó programok.



Budapesti kalauz(Marslakók számára)
Pixel Graphics
(Windows CD-ROM)

Érdekes vállalkozásba kezdett a Pixel ezzel a CD-vel. Egy multimédiás, CD-n megjelentetett könyvet adtak ki. Az alapul szolgáló mű Szerb Antal hasonló című írása. Ami megfogott, az a kivitelezés profizmusa, ami mind a program felépítésében, mind kivitelezésében megnyilvánult. A könyvhöz hasonlóan itt is a város néhány patinás részéről (pl. Belváros vagy Bástyasétány) olvashatjuk el, illetve hallgathatjuk meg Szerb Antal többnyire enyhén ironikus írását. Az album menüpont választásával néhány igen hangulatos fekete-fehér képet nézhetünk meg. A számomra legjobban tetsző rész azonban a térkép menüpont alatti rész volt. Itt mintegy 20 városrész van feltüntetve, melyekre kattintva egész hosszú .avi videókat nézhetünk meg a kiválasztott helyről, komolyzenei aláfestés mellett. A videók összeállítása, vágása és minősége igen jó, ez nagyon feldobja a CD-t. Mindenkinek ajánlható, aki szereti a színvonalas irodalmat vagy meg akar ismerkedni Szerb Antal írásaival.

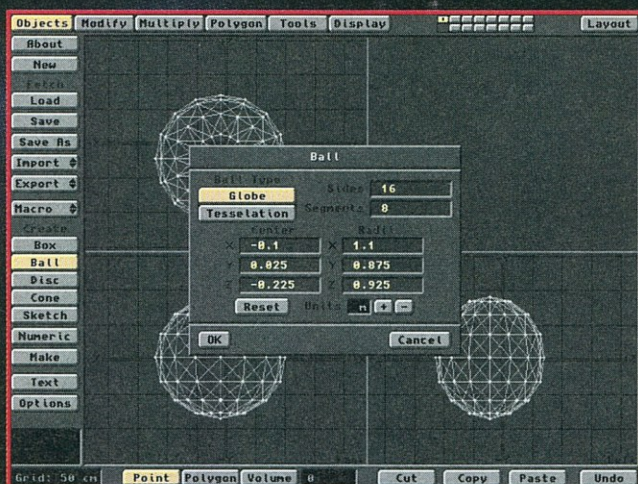
LightWave

az alapok

A 94/3-as GURU-ban megjelent LightWave cikk meglepően nagy vihart kavart. Jártambankeltemben sorra tették fel nekem a kérdéseket: "Tényleg olyan jó a LightWave?", "A modellező ugye azért jobb az Imagine-ben?", "Te melyik programot használod most?", "Megéri áttérni a LightWave-re?". Nos a válaszok röviden a következők: Tényleg nagyon jó a LightWave, szerintem mindent összevetve jelenleg a legjobb Amigán; Nem, az LW Modeler-e messze jobb mint az Imagine Detail Editor-a; Én személy szerint kizárólag a LightWave-t használom (azért még az Imagine is megvan...); És végül az utolsó kérdésben döntsön mindenki maga - támpont lehet, hogy az összes profi stúdió aki Budapesten Amigákat használ, már áttért a LightWave-re...

Az áttérésnek azért lehetnek apró akadályai: 4 M Fast RAM minimálisan szükséges az LW futtatásához. Chip RAM-ból elméletileg 2 M szükséges (LightWave 4000), a gyakorlatban eldöcög 1 M-án is, de nem ezt nem javaslom senkinek. A híreszteléssel ellentétben az LW-nek van matematikai társprocesszor nélküli változata is, ennek neve LightWave, ill. Modeler (a LightWave.FP ill. Modeler.FP-vel szemben). A LightRave, amely elindítja, az LW megvizsgálja, hogy van-e matematikai társprocesszor a gépben, és ha van, akkor a LightWave.FP-t indítja ha nincs, akkor a LightWave-t. Meglepetésemre a kecskeméti CACHE Party-n nagyon sok A1200-as volt amely fel volt bővítve és alkalmas volt az LW futtatására - arról a három A3000-esről már nem is beszélve...

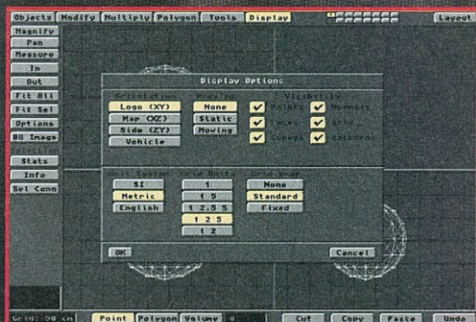
A LightWave legújabb változata a 3.1-es, amely sajnos nem működik a LightRave v1.0, ill. v1.5-tel, csak a v3.1-gyel, amelyet hamarosan kiad a Warm&Fuzzy Logic Inc. Sebaj, addig is tanulmányozzuk az LW 3.0-át!



Az elkövetkezőkben nem a kézikönyv tükörfordítása következik, ez nem lenne célszerű, hiszen így a cikkek úgy 30-40 évig jelennének meg folyamatosan a GURU-ban, mindig egy csipetnyi információt elszórva. Ehelyett megpróbálok kiemelni néhány fontosabb dolgot, útmutatást adni azokban a kérdésekben, amelyek egy Imagine-ben jártas vitéz számára nem magától értetődőek. Ezért is választottam most a Modeler-t. Sok helyen láttam, hogy a tárgyak modellezésére még mindig az Imagine-t használják "mert az jobb". Nekem más a véleményem - talán az LW Modeler-ének lehetne gyorsabb a képernyőfrissítése, ebben tényleg jobb az Imagine - de a szolgáltatásokat tekintve, a műveletek sebességét nézve az LW egy generációval jár az Imagine előtt.

Ha belépünk a Modeler-be, akkor - ahogyan a 94/3-as GURU-ban is szó volt róla - a szokásos felül, -oldal, szembenézetet látjuk (ezek angol nevei az ablakok jobb alsó sarkában olvashatók a biztonság kedvéért). A jobb felső sarok tartalma többféle lehet, amelyet a *Display* menü *Options* pontjához tartozó ablakban állíthatunk be a *Preview* címszó alatt. A *None* hatására nem jelenik meg semmi, a *Static* a szerkesztett tárgyat perspektívában mutatja. Ekkor az Alt billentyű lenyomásával és egér mozgatásával forgathatjuk a tárgyat. A *Moving* lehetőség igazán érdekes: a tárgyat automatikusan forgatja egy tengely körül szerkesztés közben (persze csak a perspektivikus nézetben), a jobb áttekinthetőség kedvéért. A *Moving* választásakor megadhatjuk, hogy drótvázas, vagy kitakart drótvázas képet szeretnénk. Természetesen a szerkesztőfunkciók használhatók a perspektivikus képen is (pontkijelölés stb.). Még egy érdekesség: ha az ablakokat elválasztó keretet pontosan középen megfogjuk, akkor mozgathatjuk, így tetszőleges ablakméreteket állíthatunk be magunknak.

Most, hogy már szinte mindent tudunk az ablakok méretéről és egyéb kevésbé fontos dolgokról vessünk egy pillantást a képernyőn látható gombokra. A jobb felső sarokban a *Layout* feliratra kattintva visszakerülünk a színtér szerkesztőbe. A jobb alsó sarokban az *Undo* egyértelmű (sajnos csak egyszintű, de viszont megbízhatóan működik összetett módosítások estén is), mellette a *Cut* - kivágás, *Copy* - kimásolás, *Paste* - beragasztás ugyanúgy működik mint minden programban. Talán érdemes megjegyezni, hogy az alábbi sorokban leírt módok (*Point*, *Polygon*, *Volume*) mindegyikében működnek (csakúgy mint az Imagine-ben). Mellettük a három gombbal választható, hogy a tárgy mely alkotóelemeit akarjuk kijelölni. A *Point* a tárgyat alkotó pontokat jelöli, a *Polygon* a pontok által határolt sokszögeket, felületelemeket. Itt említem meg, hogy az LW-ben egy polygont nem feltétlenül három pont határol, ez lehet több is. Ezeket a program a leképzés során átkonvertálja háromszögekké, de ezt mi is megtehetjük manuálisan a *Polygon* menü *Triple* pontjával. Érdekes a *Volumes* nyomógomb - a LightWave-ben a polygonokat nem vagdalhatjuk szabadon mint az Imagine-ben. Ha *Polygon* módban törlünk néhány felületelemet, akkor annak eredménye a leképzésnél nem csak egy lyuk lesz, hanem csúnya árnyalási hibák sokasága is. Ha pl. törölni akarjuk a fent említett polygonokat, akkor előbb át kell váltanunk *Volumes* módba (*Include* - hozzáad-



ni a kijelölt részekhez; *Exclude* - elvenni belőlük), kijelölni a felületelemeket, majd *Cut*-tal kivágni őket. A *Volume* - a LightWave-ben az árnyalás szempontjából összefüggő felületeket jelöli. E három gomb melletti kis ablakban a kijelölt elemek számát láthatjuk. Ha már itt tartunk, akkor a kijelölésről magáról is ejtsünk néhány szót. A bal egérgombbal egyesével jelölhetünk, míg a jobb gombra "lasszót vethetünk". A kijelölés kizáró vagy rendszerben történik - tehát ha egy nem kijelölt elemre kattintunk (avagy a lasszózott terület belsejébe esik), akkor kijelölésre kerül, míg ha ki volt jelölve, akkor elveszti ezen tulajdonságát.

A bal alsó sarokban a szerkesztőháló méretét láthatjuk. Fontos tudni azt, hogy az LW-ben a modellezés (és színtér berendezés) is a valós életben megtalálható léptékben történik. Tehát a modellezendő tárgyat lemérhetjük mm pontossággal és utána ugyanezeket a mért értékeket változtatás nélkül felhasználhatjuk a modellezésnél. A mértékegységek nm-től (nanométer) gm-ig (gigaméter) terjednek.
Most már csak egy igazán fontos dolog maradt hátra a képernyőn látható nyomógombok között: a jobb felső részen látható 2×8 kis gomb. Ezek 8 különböző réteget jelentenek. A rétegek egymástól teljesen függetlenek, különböző tárgyakat szerkeszthetünk rajtuk. A felső sorban választhatjuk ki az aktuális réteget. Az alatta levő sorban kijelölt réteg három nézetének képe megjelenik az aktuális réteg képe alatt. Ez nagyon hasznos összetett tárgyak megalkotásánál: az egyes részeket külön rétegeken modellezhetjük, nem kell bajlódnunk az egymást takaró részek közötti bogarászással (mint oly sokszor az Imagine-ben *<Hide-Points>*), és mégis együtt látjuk az elemeket. Az egyes rétegek között kapcsolatot teremthetünk, a Boolean műveletek esetén pl. a kijelölt két réteg között értelmezi a program a műveletet.

Lássuk ezek után az *Object* menü érdekesebb pontjait. A *New*-nál felhívom a figyelmet arra a tényre, hogy nemcsak az aktuális, hanem az összes réteg tartalmát törli! Az *Import* és *Export* egyszerűen zseniális. Az *Import*-tal a színtérben szereplő bármely tárgyat egyszerűen áttöltjük a *Modeler*-be. Ott tetszőlegesen módosíthatjuk, majd az *Export*-tal visszaküldhetjük. A *Layout*-ban megadott tulajdonságait megtartja a test, tehát az összes felületi beállítás, animáció magmarad. Nagyon egyszerűen ki lehet cserélni pl. egy kisegeret egy elefántra miközben a kisegérre beállított mozgást átveszi az elefánt! Az *Export*-nál megadhatunk új nevet is a NEW segítségével, ekkor új tárgyként jelenik meg a Layout-ban.

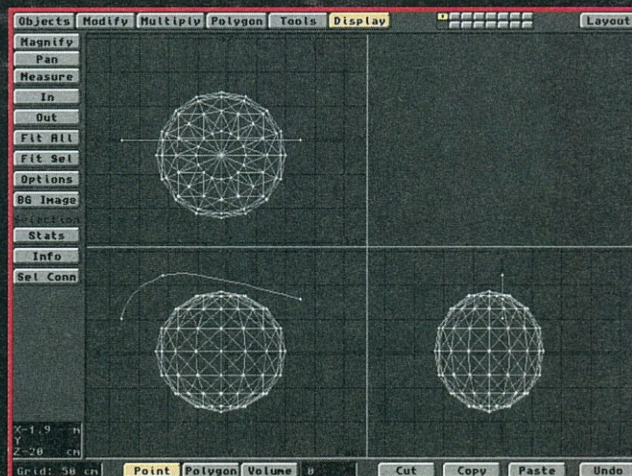
A *Macro* gombra kattintva egy halom ARexx program kerül elő. Ezek ismertetése egy külön könyvet is megtöltene, ezért csak néhány érdekesebb makrót vizsgálunk meg. Bátran próbálgassuk a makrókat! Az angolul tudók számára nem okozhat különösebb nehézséget az ablak fejrészében megjelenő sorok alapján azonosítani a funkciókat. A *Center* makró az origó köré rendezi a tárgyat, akárhol is volt korábban - a tapasztalat azt mutatja, hogy ez animációkészítésnél hasznos segédeszköz. A *SeaShell* makró tengeri kagylóhéjat állít elő a beállított paraméterek alapján. A *Plot&Turn* tetszőleges (egyváltozós) matematikai függvény képét rajzolja meg objektumként. A *Plot Surface* ugyanezt teszi kétváltozós függvénnyel, így végeredménye egy felület. A *Text* makróval maximum négysoros szövegeket írhatunk be, amelynek betűi objektumként jelennek meg. Megadhatjuk a szöveg igazítását (jobb, bal stb.), valamint a betűtípus nevét (PostScript type 1).

A *Calculate* tetszőleges matematikai kifejezést értékel ki, mint mindig kéznél lévő számológép használható. Fontos tudni, hogy sok makrónak szüksége van a rexxmathlib.library-ra, amely lehetővé teszi nagypontosságú számítások végzését ARexx-ből.
Végül a *Haiku* makró, a kedvencem kerül sorra: semmiféle értelmes dologra nem használható, mindössze idétlen kis rigmusokat szór a képernyőre a végtelenségig. Természetesen saját magunk is létrehozhatunk ARexx makrókat, így matematikai érzékkel rendelkező LightWave felhasználók gyakorlatilag bármilyen formáló rutint megírhatnak - a program lehetővé teszi. A különböző makrókat csoportokba oszthatjuk, így több ezer esetén is átlátható marad a helyzet.

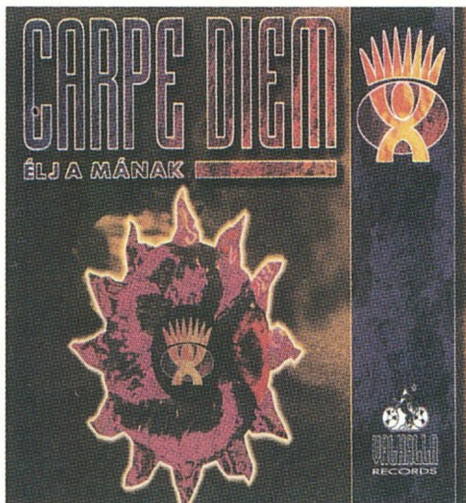
A képernyő bal alsó részén láthatók a különböző primitívek gombjai. Nem taglalom részletesen a *Sphere*, *Box* stb. jelentését, aki foglalkozott már 3D-s programmal, az első pillantásra felismeri ezeket. Érdekesebb viszont a primitívek létrehozásának módja. Az egér segítségével interaktív módon alakíthatjuk őket (pl. gömb sugara), de mindig készenlétben áll a *Numeric* nyomógomb. Ez a LightWave-ben minden esetben az adott funkció pontos, szám szerinti paraméterezését jelenti. A beállítások után a Make nyomógomb hatására megszületik a MŰ.

Ennyi fért mára a LightWave kóstolóba; remélem minden 3D rajongónak - akár foglalkozik az LW-vel, akár nem - tudott újat, érdekeset mondani; megmutatni azt, hogyan lehet jól átgondolt felépítéssel szinte kitalálni a felhasználó gondolatait, megkönnyíteni a munkát. Ha igény mutatkozik rá, természetesen folytatódik e cikk, és még jobban megpróbáljuk eltéríteni a fényhullámok útját...

Marinov 'Gaborca' Gábor



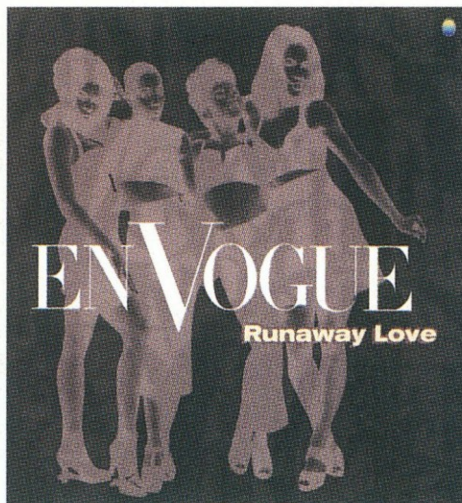
Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Carpe Diem - Élj a mának

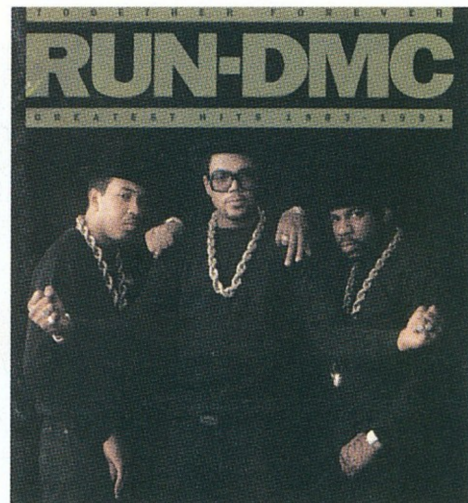
"Úgy gondoljuk, az együttes névválasztása találóbb már nem is lehetne. A tizenévesek tán legfontosabb vezérelve az élet harsány igenlése - a bulik, szerelmek, barátok - mind-mind beletartoznak a felszólító mondat értelmének tágabb értelmezésébe. S hogy miért latinul_ Olyan intelligensen hangzik, nem? Persze a jó öreg Horatius - mert tőle újítottuk - sem véletlenül mondogatott efféléket az ókori Rómában. Mint köztudott, ő és kortársai aztán tudtak élni... A csapat legtöbbet hangoztatott jelszava így hangzik: "Ha már csak egyszer élünk, legyünk híresek!" S ezért mindent el is követnek; ha dolgozna, akár napokra bezárkóznak egy lakásba, és a legkülönfélébb megoldásokkal kísérleteznek, fáradhatatlanul. S hogy milyen műfajban? Hisszük, hogy saját irányzatot teremtettek, s be sem érték ennyivel, mert hangzatos nevet adtak neki; sokáig éljen és virágozzék a DEE-EN (Dance Noise), a mennydörgésbe fúló sikoly, a századvég lázbeteg gyermeke!
Kell ennél több? Célunk a világhír, de nem mások útján járva, hanem egy különleges, egyéni hangzással, mely életérzés, ars poetica is egyben. A pillanat művészete - a ma ajándéka a holnap számára"

A sajtótájékoztató oldalairól vett idézetek már meggyőzhetnek minket arról, hogy nem egy "hagyományos" feltörekvő zenekarról van szó, hanem valami egészen másról. A zenei élményt nem szeretném különösebben részletezni, a Clip'94 nézői valószínűleg megértik kimondhatatlan érzéseimet a zenével kapcsolatban. A maxin egyébként a már megismert címadó szám több verziója, valamint az Engedj el című muzsika található.



En Vogue - Runaway Love

Már többen számon kérték rajtam, hogy miért nem írok az éppen aktuális - hogy úgy mondjam -tánczenei sikerekről, stílusokról. Hogy miért nem, azt majd egy kis 10 oldalas cikkben részletesebben is kifejtem, de nem az elkövetkező évtizedben. Az olvasó szava - .... szava (tetszés szerint kitölthető); így aztán nem maradt más hátra, mint az, hogy keressek valami hallgathatót. A hosszú és kitartó keresés azután meghozta gyümölcsét. Rátaláltam az En Vogue egy remix lemezére, amelyen csupa újramixelt szám található, nem is kevés, teljes hat darab. Már annak megjelenése idején felfigyeltem az együttes Funky Divas c. bemutatkozó lemezére, nem utolsósorban az egzotikus videoklipeknek köszönhetően. A társaság négy hölgyből áll, természetesen nem a legrosszabb kinézetűek. Zenéjükről nem igazán szeretnék hosszasan írni, nagyjából mindenki sejtheti, milyen az, amikor egy kis funky, egy kis soul meg még egy-két stílus elkeveredik egymással, persze mindegyikből csak egy pár dolgot átvéve, minderre pedig rájön a négy énekhang és már kész is. Kellemes, akár többször is meghallgatható dolgot hoztak össze a lányok, bár ebben nem kis része volt szerintem a közreműködő keverőszemélyzetnek. A lemezen megtalálható egy másik sztárcsapattal való közös felvételük is. Az egy árnyalattal más zenét előadó Salt-N-Pepa nevű formációról van szó, egészen jól összedobtak egy számot, annyi biztos, hogy nem kellett magyarázkodniuk egymásnak a zenei stílusok eltérősége miatt.

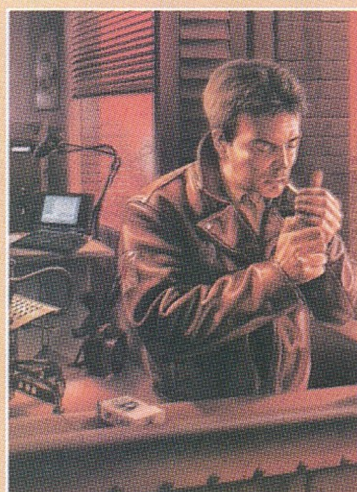


Run-DMC
Together Forever Greatest Hits

A nyolcvanas évek elején három fiatal srác összeáll és megpróbálnak valami egészen mást csinálni, mint az akkori zenekarok. Joseph Simmons (RUN), Darryl McDaniels (D.M.C.), és Jason Mizell (Jam Master Jay) egy viszonylag jó helyzetű néger közösségben nőttek fel, és persze hogy a zene felé fordultak mindahányan. 1983-ban New York-ban a három srác már az első szerződését írta alá. Amit akartak, azt el is érték: nem hasonlítottak senki másra. Nem énekeltek, nem táncoltak, nem jártak jobbnál vadabb cuccokban és végül de nem utolsósorban nem vigyorogtak bele állandóan a feléjük forduló kamerákba. Nagyon jó lemezeket csináltak és még jobbak voltak élőben. Övék az első rap aranylemez (RUN-DMC'84), az első rap platinalemez (KING OF ROCK'85) és az első többszörösen platina-album 1986-ból, a Raising HELL, az első video az MTV-n és az első néger rapcsapat, amely felkerült a Rolling Stone címlapjára. Valamint ők vették észre, hogy az Aerosmith Walk This Way c. száma egészen olyan, mintha rap lenne. Így aztán hatalmas sikerrel összeházasították egymással a kemény fémzenét és a szövegmondást. Amerikát kissé fanatizálta az ügy, és egy kis néger banda kislemeze az akkoriban csúcsokat döngető harmadik helyre tornázta fel magát az összesített slágerlistán. A válogatáslemezről ezek után gondolom nem kell túl sokat mondanom: nem bírom a rap dumákat, de amit ők csinálnak, az tökéletes.

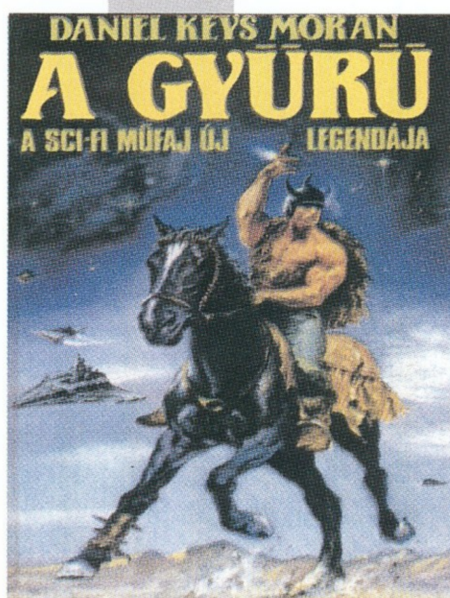
STILLA





A VALHALLA KÉSZÜLŐ '95-ÖS NAPTÁRÁBÓL

ILLUSZTRÁTOROK: BOROS - SZIKSZAI



Daniel Keys Moran - A Gyűrű

Miután a könyvkiadók sajnos még mindig nem tértek magukhoz az év eleji kábulatból, a könyvajánlat most egy klasszikus könyvvel foglalkozik. D.K. Moran kanadai író, meglehetősen fiatal és a Gyűrű mindössze a harmadik regénye. Még 1991-ben jelent meg és akkoriban az év egyik legjobb könyve volt. A siker titkát talán abban lehet felfedezni, hogy ez a mű, bár használja az SF és a fantasy valamennyi alapelemét, ezt olyan mellékesen teszi, mintha a történet szempontjából nem is lenne fontos. Olvasod a történetet és tulajdonképpen neked kell kitalálnod az előzményeket, persze rengeteg segítséggel és finom célzásokkal van teletűzdelve a sztori. Hangsúlyoznám, hogy NEM fejtörőről van itt szó: a regény olvasásakor mindegy, hogy hajlandó vagy-e egy kicsit kombinálni a hiányos adatok alapján, vagy megvárod, amíg a végére úgy kb. 20%-a a dolgoknak kiderül. Éppen ezért nagyszerű a könyv, mert akárhányszor elolvasod mindig máshogyan épül fel a történet. A történet, amely egyébként a halhatatlanság körül forog, az akárhányadik totális atomháború utáni Földön, amelynek már csak kis része lakható, és azt is csak a delfinek tették lakhatóvá. Van egy csoport, amely egy amerikai genetikus által megtervezett emberekből áll, teljesen emberiek, csak egy apró kis előnyük van, nem halnak meg betegségben, vagy végelgyengülésben, viszont kiválóan le lehet gyilkolni őket. Vannak továbbá az emberi faj megmaradt képviselői, egy pár barbár mutáns és néhány óriás. Tehát ők a főszereplői ennek a nagyszerű könyvnek, amit lassan te is beszerezhetsz...

Film - news

Amikor ezeket a sorokat írom, még nem nézhető meg nálunk a Perfect World c. Kevin Costner, Clint Eastwood film, bár április közepére már valószínű lesz. Egyébként nem egy olyan kiugróan jó film, meg lehet nézni, de érdemes megfigyelni, hogy Hollywood jó kisfiúi kezdenek váltani. Ebben a filmben Costner, az abszolút body guard, egy mocskos ellenszenves hú de rossz valakit játszik. Tom Cruise, az abszolút csúcsfegyver viszont egy vámpír szerepét vállalta el, már csak a látvány miatt sem lesz érdemes megnézni. Richard Gere, a micsoda férfi, mostanában egy aberrált gyilkost alakít, gondolom nem kevés sikerrel. Szóval senki ne lepődjön meg, ha kedvenc - utált (nem kívánt törlendő) színésze nem a tőle jól megszokott szerepkört játssza.

Caldwell káosza

Mostanában jelent meg egy figyelemreméltó kis könyvecske. Hogy miért kéne odafigyelni rá? Azért mert egy jó kis sorozat utolsóként beharangozott könyveként jelent meg. Talán sokan olvastak is egy-két darabot belőle, igen a Káosz könyvekről van szó. Az író nagyon becsületesen oda is írja minden könyv hátuljára, hogy ebben a történetben a Káosz uralkodik. Ez igaz is. A most megjelent már nem is tudom hányadik kötet folytatja jól bevált taktikát: innen is elemelünk egy kis ötletet, onnan is, kicsit egybegyúrjuk, leöntjük egy kis káosz-szósszal és már kész is van a következő kb. 30 A4-es oldalnyi történet, amit persze sohasem zárunk le, hátha kell még egy kis folytatást írni hozzá. A történet az idők során lassan de biztosan követhetetlenné válik, az ember már csak a részletekre koncentrál, a sztoriból úgyse derül ki, hogy az adott szereplő mit miért csinál, igaz ez gondolom nem is tartozik hozzá az író szándékaihoz. Az első káosz történet még jó volt, de utána már jött az összeomlás és már csak az első könyv morzsái lettek összeszedegetve. Én mindenesetre nagyon jót mulattam a most megjelent könyvön, a Káosz káosza címűn, sajnos nem azon amit a szerző szeretett volna, hanem mert ebben a kötetben már annyira nincs semmi, hogy az már egyenesen poén. Mindenesetre ezen cikk célja nem a könyv leszólása, hanem az, hogy figyelmeztessem azokat, akik ne adj isten ezekben az jó+új könyv nélküli időkben már minden mindegy alapon megvennék ezt a kis kincset is, nem érdemes , úgy se fog tetszeni.

STILLA

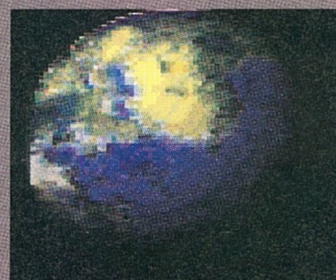
DEMOLÓGIA

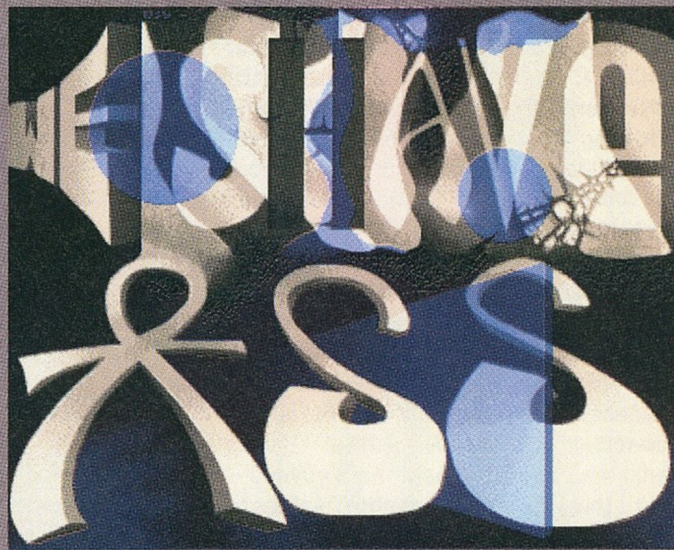
Not Again/S.C.A.L.A: Szokatlan kooperáció gyümölcse egy új, egylemezes trackmo. A S.C.A.L.A mozaik szó a Sanity, Complex, Avena, Lego und andere, azaz sokan mások társulatának kezdőbetűiből adódik. Ennek megfelelően nem mindennapi produkcióra számíthatunk. Program szinten olyan nevek szerepelnek, mint Chaos a Sanity-ból, akit nem kell külön bemutatni, de ott vannak a Complex-ben serénykedő Crash és Argon, a Paradigma híres szerzői. Grafikailag már nem ennyire elit a társaság. Sire és DSN a karácsonykor alakult sikercsoportból a Lego-ból, de találkozunk Fashion/Static Bytes és egy ismeretlen versenyző AgentT/Cream nevével is. Talán ennek köszönhető, hogy a demo nem grafikailag, hanem a programozás területén jelent némi újdonságot begyepesedett scene-ünk életében. Az AGA masinákat igencsak megizzasztó zoomerek és labirintusok széles skáláját vonultatták fel a szerzők. Valószínűleg mindenki írt egyet-egyet, majd a végeredményt trackmová gyúrták. Elsőnek végtelenített zoomer effektus, majd egy AGA copperlistával ellátott gyorsan suhanó labirintus következik. A harmadik jelenetben a Boggledop-féle kacsa rotált nagyításával egybekötött nyújtogatása látható. A feszültséget fokozandó, a jelenet közepén a mozgatott kép hátterében hullámzó csíkok tűnnek fel. Az utolsó zoomrator már az AGA 16,8 milliós palettájáról válogat, mikor az effektust egybeköti a shadebobokkal és néhány érdekes árnyékoló eljárással. A végső, szerzőket bemutató digitalizált animáció mellett a stuff állítólag egy party meghívást is tartalmaz. A felkutatás módját nem áruljuk el, először is azért mert nem szeretnénk lelőni a poént, másodsorban pedig mi sem tudjuk. Sok szerencsét!

We Shave Ass/Razor 1911



A nemrégiben újraalakult nemzetközi csapat eredetileg a nagy partyra tervezte egy háromlemezes trackmo kiadását. Nos, a tervet nem sikerült megvalósítaniuk, így néhány elfekvő rutint egylemezes file demo formájában adtak közre. Ami itt nem látható, azaz a csoport igazi nagy demoja, valószínűleg a Gathering '94-en kerül a közönség elé. Colorbird, Odeon és Hammer programja így is megdöbbentő, nem kevésbé látványosak Diesel grafiti stílusú rajzai és Tony grafikája, melyet a program A500-ast meghazudtoló sebességgel forgat. A bevezetőben, a tavaly gyakran látott fraktal rutint most betűk kiírására használták fel, majd a Chaos által feltalált forgatott szövegnagyítás felújítása látható. A kétdimenziós csillag és egy zoom-kocka után jobb ha kapaszkodunk. Ha jól emlékszem 386, vagy 486-on láttam ilyen sebességű textúrás földgömbmozgatást, ja igen, de ez itt csupán 7 megahertz! A negyedképernyős színes fraktaltáj és pontozott hegyeken suhanó scroll zárja a showt, mely egyértelműen a hónap legszínvonalasabb munkája.





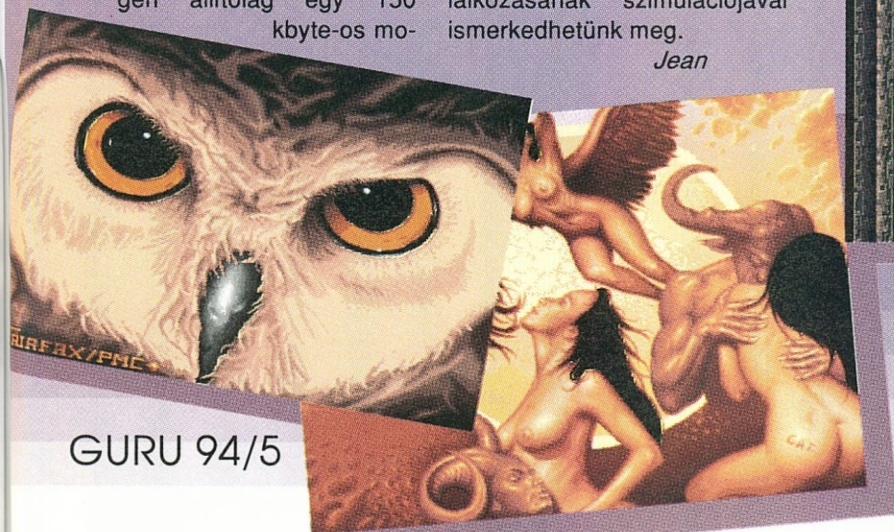


Ecliptica / TRSI:
Több mint egy éves ez a produkció, de valahogy még sehol sem került napirendre. Méltánytalanul! Fade One profi grafikáit, és a legendás Romeo Knight muzsikáját Spider programja mozgatja meg, olyan akkoriban újdonságnak számító effektusokkal, mint 5 darab vektorkör majd zselélabda egyidejű mozgatása. A bevezetőben látható vektorlogó talán egy kissé lassúnak tűnik, de ezt feledteti a később megtekinthető különleges csillagmozgás és poligon animáció. Az RGB bobokkal megvilágított objektum és bobscroll nem új találmány, egyszerűen csak hab a tortán!

Chaosland/Virtual Dreams:
Keveset, azaz semmit nem szóltunk még a Party-n kiadott 40K (40.960 bytes) introkról. Pedig manapság trackmokat helyeznek el egy-egy jól megtervezett kicsiny introban (Gyu nyomán). Tsunami programja mindjárt a szűkös byte keretet betartandó hosszú zenekalkulációba kezd. A számítások végén állítólag egy 150 kbyte-os modul hallható. De ez még semmi! A mostanában igencsak favorizált sakktáblaszerű fraktalok legkülönfélébb torzításaival találkozhatunk, emellett itt jön szembe először egy döntögetett scrollozó zoomer, mely egy kicsit kuszán hangzik, de csodaszép látvány. Az utolsó jelenet hazánk tehetséges grafikusának, D-Mage-nek egyik szebb rajzát forgatja plazma kombinációjával.

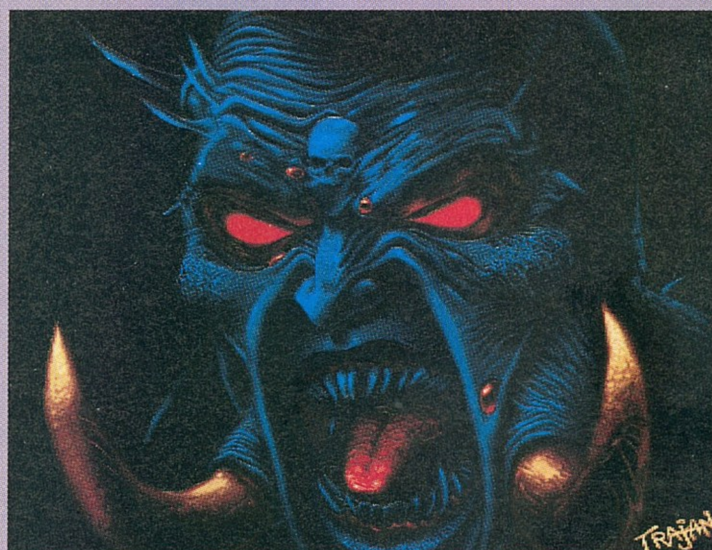
Cutting Edge/Balance:
A jó helykihasználásról ismert Balance sikeres 22K intro után három programmal is indult a fent említett kategóriában. Mind közül a legjobb Scope munkája, aki ezúttal különleges vektor rutinokkal rukkolt elő. A ghost-vektor két objektum szinuszos vágása, melyet egy AGA színekben pompázó gömb és egy áttetsző lap találkozása követ. A záró jelenetben két transformált poligon találkozásának szimulációjával ismerkedhetünk meg.

Jean



HelioPolis/EMT Design

Múlt szeptemberben bukkant fel egy újdonsült finn csapat első produkciója. Még látszik rajta az első munka kiforratlansága, de ezzel együtt érdemes rá öt-hat percet vesztegetni. Programunk gondosan megtervezett idilli képpel indul, amint egy megrögzött horgász útjára indul a finn hajnalban. Alig telepszik le, s merül el a madarak csicsergésében, a csend hangjaiban, máris ott a kapás. A meglepetés erejével hat az is, hogy a berántás pillanatában a bot darabokra törik. Puff nektek idilli hangulat, éktelen finn káromkodás! Indul a HelioPolis, és ettől a pillanattól kezdve Zuuni rutinjai veszik át az irányítást. Látható itt sok minden, nyújtogatott sínusscroll, teljes képernyős plazma, kaleidoszkóp plotter, valamint két igen érdekes számítás. Az első az ún. háromdimenziós kanyon, mely a kalkulációs sebességtől eltekintve lenyűgöző látvány, s egy shade-dotokkal megoldott fraktál eljárás a legkülönfélébb alakzatokat csalja a képre. Perkele!





TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Doom	(1)
2.	Cannon Fodder	(3)
3.	Mortal Kombat	(2)
4.	Bubba & Stix	(4)
5.	Project X/F17 Chall.CD32	(-)
6.	Disposable Hero	(6)
7.	Stardust	(5)
8.	Alien Breed 2.	(8)
9.	Zool 2.	(9)
10.	Litil Divil	(7)

SZIMULÁTOR

1.	Settlers	(1)
2.	Sim City 2000	(2)
3.	Battle Isle 2.	(-)
4.	Elite II.- Frontier	(4)
5.	MicrosoftFlightSim.5.0.	(5)
6.	Privateer- Righteous Fire	(3)
7.	Masters Of Orion	(7)
8.	SubWar 2050	(8)
9.	X-Wing	(9)
10.	Starlord	(10)

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.	(1)
2.	Gabriel Knight	adv.	(2)
3.	Kyrandia 2.	adv.	(3)
4.	Sam & Max	adv.	(4)
5.	Alone In The Dark 2.	adv.	(-)
6.	Darksun	rol.	(6)
7.	Star Trek 2.	adv.	(7)
8.	Darkmere	adv.	(-)
9.	Elder Scrolls	rol.	(-)
10.	Goblins 3.	adv.	(5)

PC 10

1, Sim City 2000 (Mindscape)
2, Frontier Elite 2. (GameTek)
3, X-Wing (U.S.Gold)
4, Premier Manager 2. (Gremlin)
5, Microsoft F.Sim. 5.0. (Microsoft)
6, StarLord (Microprose)
7, Alone I. T. Dark 2. (Infogrames)
8, Gabriel Knight (Sierra)
9, TFX (Ocean)
10, Jurassic Park (Ocean)

ABSZOLÚT 10

1. Sim City 2000. (Mindscape)
2, Frontier 2. Elite (Gametek)
3. Cannon Fodder (Virgin)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Liberation (Mindscape)
6. Skidmarks (Acid Software)
7. Championship Manager(Domark)
8. The Settlers (Blue Byte)
9. Mortal Kombat (Virgin)
10. Sensible Soccer (Renegade)

FILM

1.	Aladdin	(1)
2.	Addams Family 2.	(2)
3.	Robin Hood, a f. fejedelme	(3)
4.	Szabadítsd ki Willyt	(-)
5.	Három Testőr	(-)
6.	Demolition Man	(6)
7.	Indochina	(7)
8.	Szökevény	(5)
9.	Jég veled!	(-)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

's TOP 10

1. Wizardry
2. Fate - Gates of Dawn
3. Blue Force
4. Railroad Tycoon
5. Civilization
6. Desert Strike
7. Gem-X
8. Bard's Tale 3.
9. X-Wing
10. Pirates

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült. Copyright ELSPA.